AKIRA YASUDA
GUNDAM
DESIGN
WORKS

安田 朗

ガンダム

デザインワークス

安田 朗

ガンダム

デザインワークス

安田 朗 ガンダムデザインワークス

AKIRA YASUDA GUNDAM DESIGN WORKS

CONTENTS

chapter 1 ILLUSTRATION GALLERY 1
P3 イラストレーション ギャラリー1

chapter 2 MECHANIC DESIGN
P13 メカニックデザイン
〈ガンダム Gのレコンギスタ〉
P14 G-セルフ
P40 レクテン
P42 レックスノー
P43 グリモア
〈リング・オブ・ガンダム〉
P44 RX-78-2 ガンダム

chapter 3 CHARACTER DESIGN
P51 キャラクターデザイン
P52 アニメ「∀ガンダム」 イラストレーションギャラリー キャラクター原案
P90 漫画「月の風」 カラーイラスト
P99 ゲーム 「ガンダムトゥルーオデッセイ ～失われしGの伝説～」 イラストレーションギャラリー キャラクター原案

chapter 4 ILLUSTRATION GALLERY 2
P113 イラストレーション ギャラリー2

INTERVIEW
P130 富野由悠季
安田 朗
P48 メカニックデザイン
P110 キャラクターデザイン
P134 ガンダムシリーズと富野由悠季監督

COLUMN
P50 吉田健一／形部一平
P112 河口佳高／小形尚弘
P132 ガンダムエース連載コラム

※イラストギャラリーの各イラストにつけられている年号は、制作年に準拠しています。発表年と一部異なる可能性がありますので、ご了承ください。

chapter 1

ILLUSTRATION GALLERY 1

イラストレーションギャラリー1

Yasuda's comment

『∀ガンダム』で初めて描いたイラストです。画材はアクリル絵の具で、富野監督が構図を描いてくれました。ただ、他人の構図でイラストを描くことに、当時プライドが高かった僕は傷つきました(笑)。

『∀ガンダム』宣伝用ポスター
〈制作年〉1999年

株式会社KADOKAWA
「GUNDAM 35th ANNIVERSARY BOOK YOSHIYUKI TOMINO 1979-2014」表紙イラスト
〈制作年〉2014年

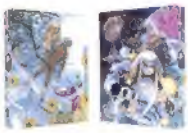
Yasuda's comment

「G-レコ」を含めたガンダム全集のような本なので、RX-78-2ガンダムも入れました。G-セルフの決定版になれば、という気持ちで描いていますね。フレームが見えているのは、内部のエネルギーの動きを表現できればと思いました。

Yasuda's comment

自分でデザインしておきながら、G-セルフが難しくて大変で、疲れました。このイラストで見せたかったのは、G-セルフの胸です。設定上は透明になっているので、それはしつこいくらいに主張しておこうと思いました。

バンダイビジュアル
『ガンダム Gのレコンギスタ』
Blu-ray第9巻特典 全巻収納ボックスイラスト
〈制作年〉2015年



Yasuda's comment

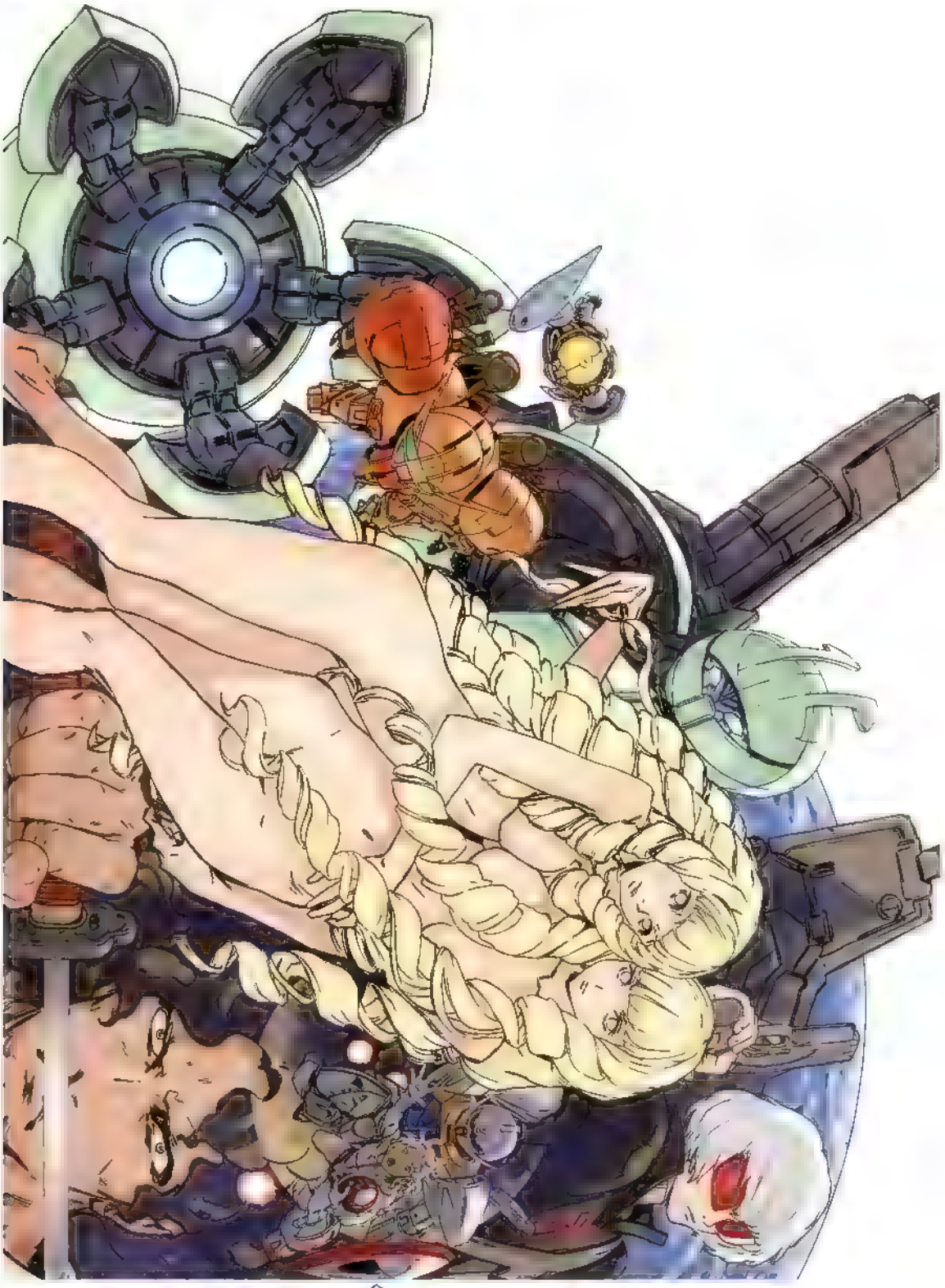
構図的には頑張ったと思うのですが……とにかく花が苦手で、ひとつひとつを描くのにすごく時間がかかりました。花の名前もあまり知らなくて何の花にするかも迷って。花弁は何枚あるのかとか、色々と調べましたね。

バンダイビジュアル
「∀ガンダム　地球光／月光蝶」
Blu-ray描き下ろしイラスト
〈制作年〉2011年

バンダイビジュアル
『∀ガンダム』
Blu-ray BOXⅠ 描き下ろしイラスト
〈制作年〉2014年

Yasuda's comment

シチュエーションとしては、∀ガンダムが飛行機を壊そうとするのをロランが見ていて、ソシエは「何かしら?」と言いつつも胸を押しつけている。「けっこう胸があるでしょ?」というアピールですね。この押しつけにはこだわりがあります。



Yasuda's comment

[illegible]

バンダイビジュアル
「∀ガンダム」
Blu-ray BOXⅡ 描き下ろしイラスト
〈制作年〉2014年

バンダイナムコエンターテインメント
ゲーム「ガンダム トゥルーオデッセイ ～失われしGの伝説～」
ジャケットイラスト
〈制作年〉2005年

Yasuda's comment

これは苦労した絵のひとつですね。大きい絵を使う[illegible]
[illegible]A2サイズで描いたので[illegible]
とにかく時間がかかりました。パラノイを使うのも難しくて。ソフトはPainterを使っていてPhotoshopで修正しています。

Yasuda [illegible]

描かれているキャラ全員がプレイするサイトになるので、どっちが敵とかみたとかはなく、みんなちょっと悪い顔にしました。戦争をしている景気、英雄みたいな顔ですね。初めて描くキャラをふく、面白かったです。

バンダイナムコエンターテインメント
ゲーム「機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V」ジャケットイラスト
〈制作年〉2008年

株式会社KADOKAWA
「ガンダムエース」掲載
2006年3月号ピンナップ

Yasuda's comment

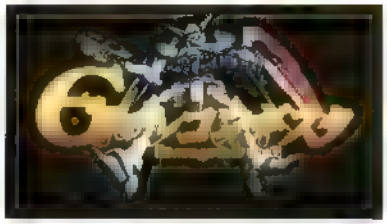
『DESTINY』の絵のまま、テイストとしてまとめてしまったと思います。ガンダムエース戦[illegible]を背負[illegible]したキャラクターたちとうまくしたかよくわからないまでなってしまいました。

chapter 2

MECHANIC DESIGN

メカニックデザイン

安田氏がGセレクのデザインを本格化させる前に作成した「Gレコ」世界の勢力図とモビルスーツの指示付け。彫彫氏がデザインしたモビルスーツも改めて[illegible]技術から世界観の確立を目指した。



富野由悠季監督が「Tシリーズ」としては『ガンダム』以来、15年ぶりに手掛けたガンダム作品。宇宙世紀よりも遠い未来、RC、ジャイト、センチュ[illegible]の地球圏を舞台に勃発した争乱を描く。安田氏はGセレクフレックスノーレクティングシモアのデザインを手掛けている。

『ガンダム Gのレコンギスタ』
放送年月日 2014年10月～2015年3月
全26話

『機動戦士ガンダム』放送から30周年を記念して制作された。サンライズとROBOTの共同制作で、フルCGアニメーションとなっている。ごちらも宇宙世紀よりも未来を舞台としており、アムロの遺産として安田氏がデザインを手掛けたモビルスーツが登場する。

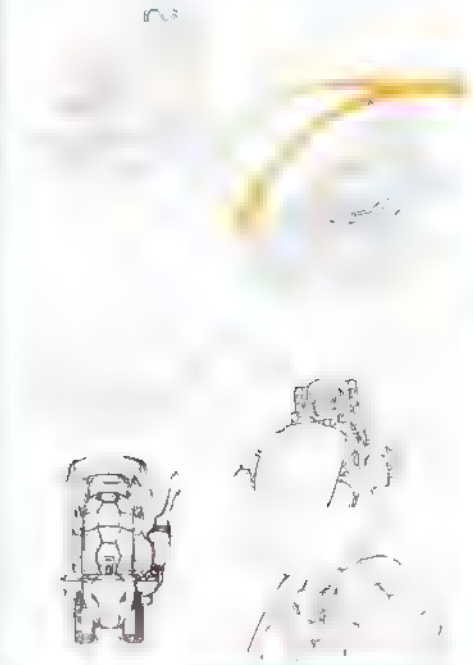
『リング・オブ・ガンダム』
公開日 2009年8月21日「GUNDAM B G EXPO」
全1話

MECHANIC DESIGN Part 1
ガンダム Gのレコンギスタ

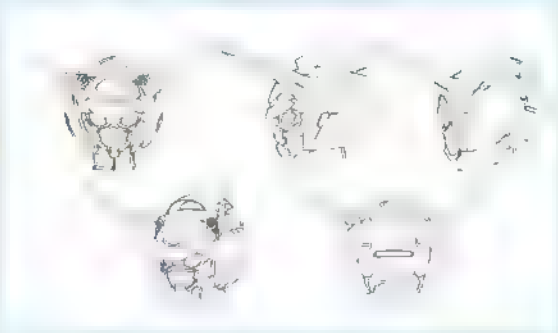
YG-111
G-セルフ G-SELF

▼アニメ設定稿
作画　酒井愛弥
◀コア・ファイター
◀背面
作画　吉田健
▲正面

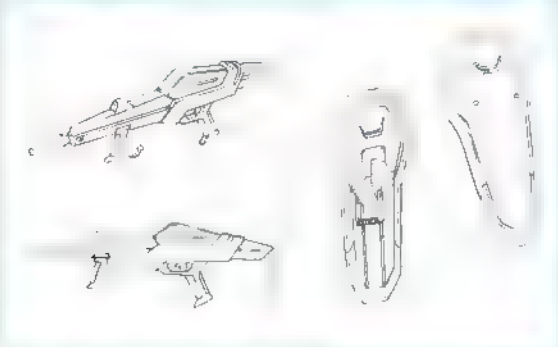
▼コックピット/コア・ファイター、ドッキング



▼闇部（作画　桑名郁朗）



▼武器（作画　鮎部慎香）

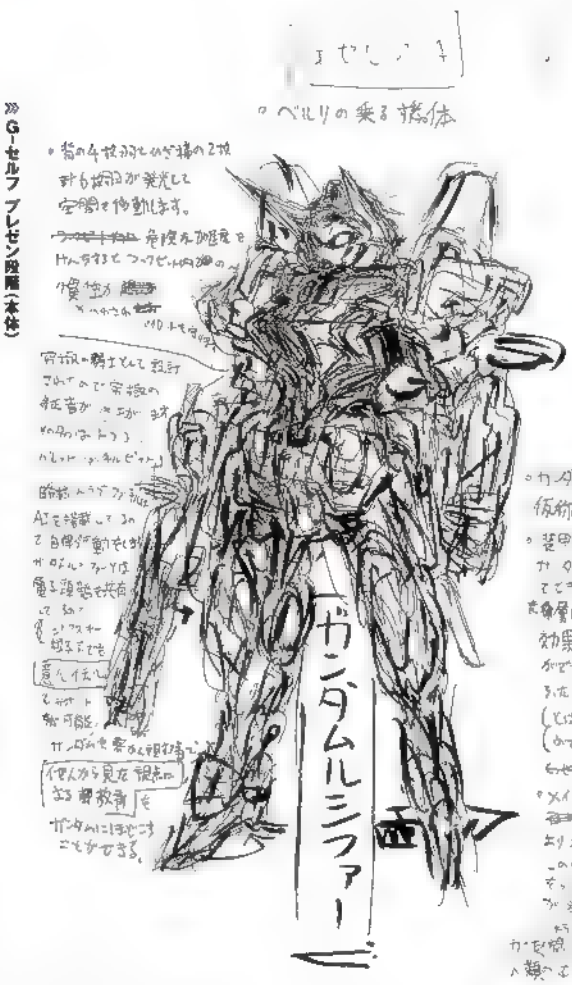


メカデザイン 企画段階

Yasuda's comment

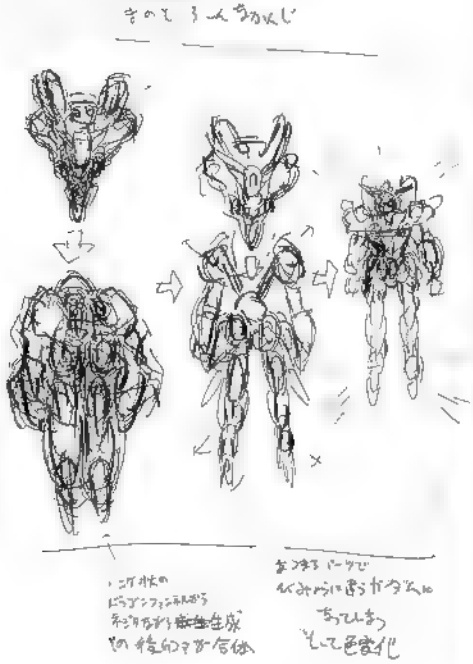
僕が『G-レコ』に参加したときにまず行なったのが、すでに提案されていた形部（　平）さんのメカデザインを、有機的なラインと鋭角的なラインのふたつに分け、それを高野（由悠季）監督が構築していた世界観に当てはめることでした。そのことで、メカデザインとして不足している要素や追加できる要素を確認したんです。そうやってある程度世界観を俯瞰できるようになってから、ガンダムのデザインをイメージしていきましたね。

※G-セルフ プレゼン段階（本体）



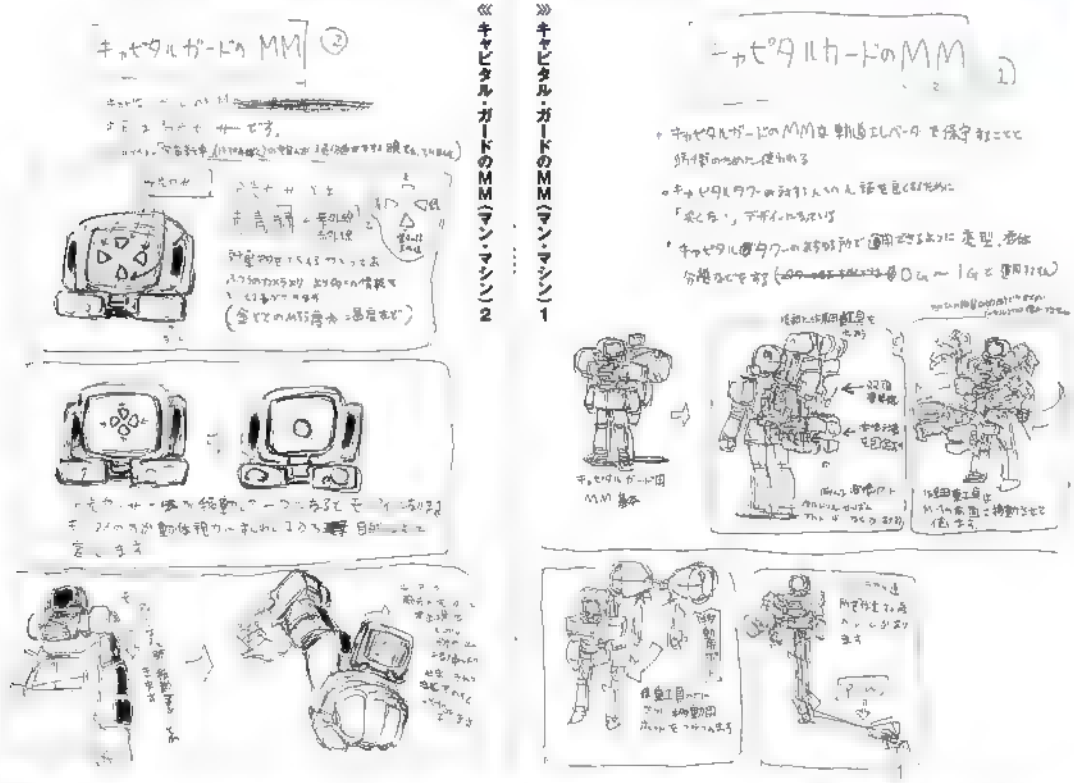
初期に提案された、G-セルフのデザインとその機構。名称は「ガンダムルシファー」とされている。本体のほか サポートメカとしてドラゴンバレットファンネルビット さらにその合体 変形機構も描き起こされていた。

※G-セルフ プレゼン段階（変形）



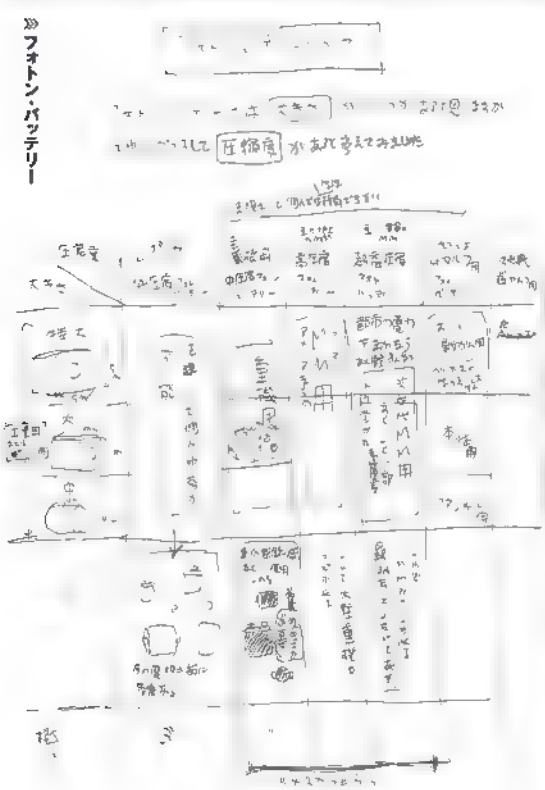
※G-セルフ プレゼン段階（ファンネルビット）

G-セルフデザインと同タイミングで、キャピタル・タワーを保守する「キャピタル・ガード」の作業機器についてもデザインされている。また 機器の動力源ともなるフォトン・バッテリーについても解説が行われた。

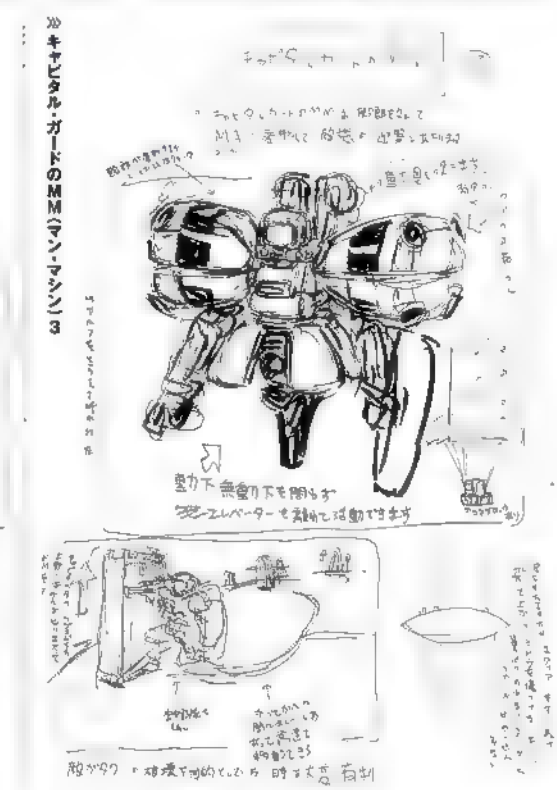


≪キャピタル・ガードのMM（マン・マシン）2

≫キャピタル・ガードのMM（マン・マシン）1



≫フォトン・バッテリー



≫キャピタル・ガードのMM（マン・マシン）3

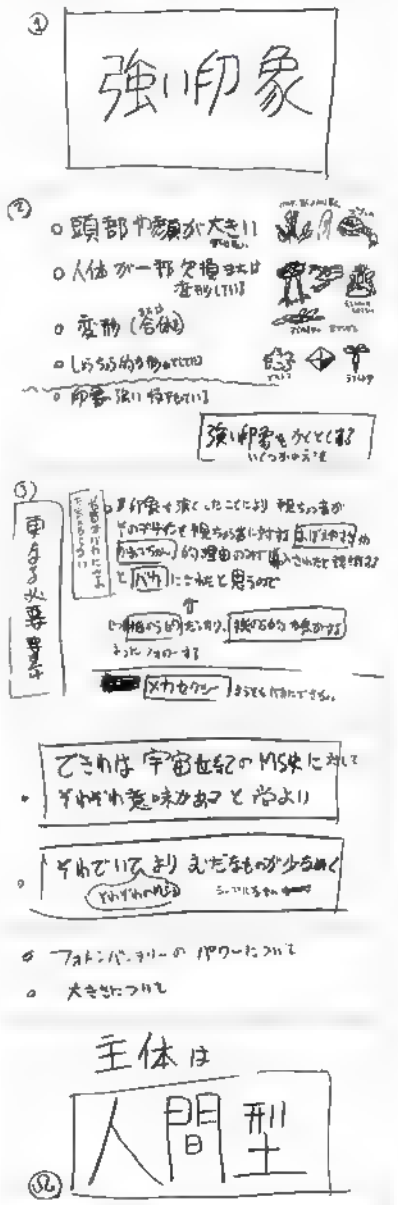
メカデザイン 企画段階

Yasuda's comment

元々の発想としては、『機動戦士ガンダム』放送20周年を記念した「ガンダムビッグバン宣言」のときに、大友克洋さんが作られたムービー『GUNDAM Mission to the Rise ー』があるじゃないですか？　あの作品では殻のカプセルが割れて中からガンダムが出てくるのですが、カプセルが割れた瞬間には逆光でガンダムが見えなくて。その"光"の感じをやりたかったんです。同じガンダムでも、使う技術が違うことでそれが実現できないかを考えました。

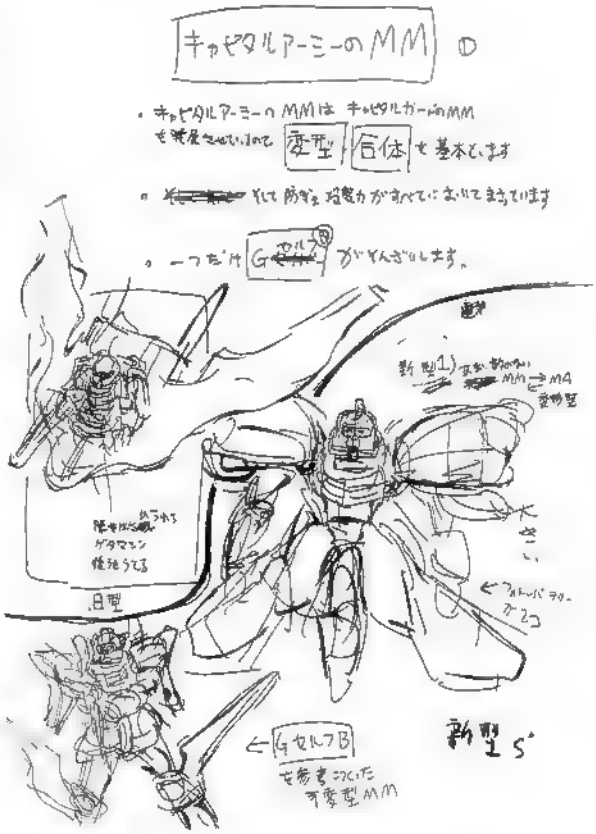
COLUMN

安田朗プレゼン資料



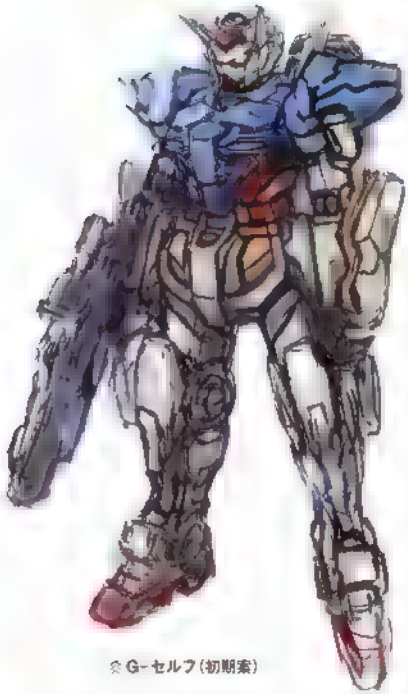
打ち合わせの際、安田氏が富野監督はじめスタッフにプレゼンを行った際の資料。どのようなガンダムを主軸に据えるべきかを説明している。

キャピタル・アーミィのMM（マン・マシン）1



キャピタル・アーミィのMM（マン・マシン）2

G-セルフ① 本体



※G-セルフ(初期案)

※光ガンダム、2010)

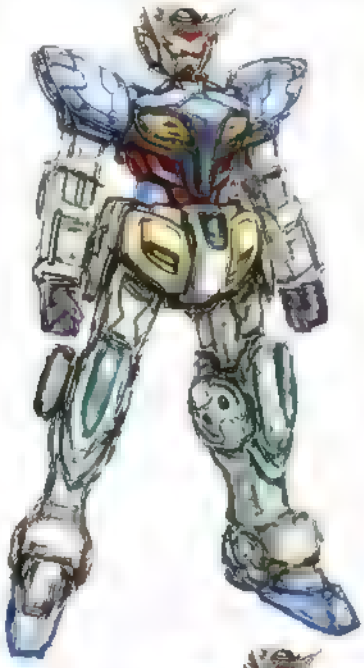
※G-セルフ(初期案)

※G-セルフ(初期案)

※G セルフ 初期案)

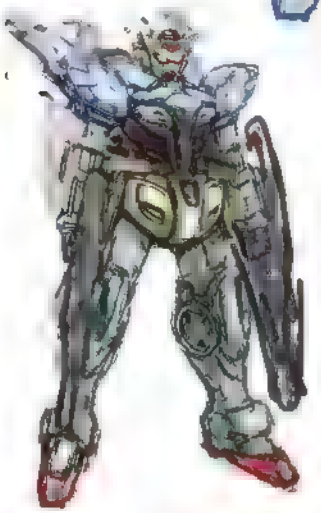
G-セルフ① 本体

[redacted]



≫≫G-セルフ
（初期案バリエーション）

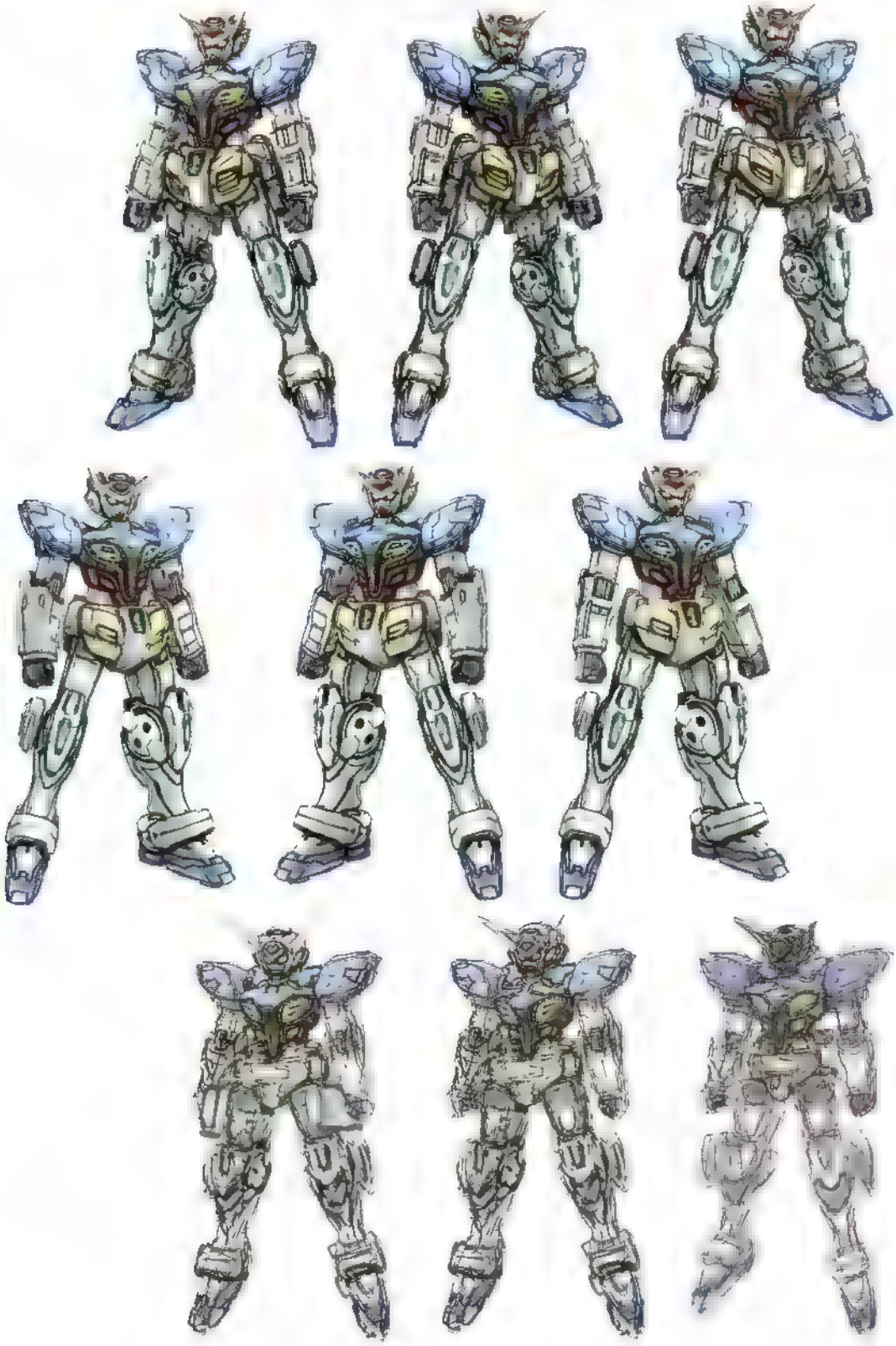
[redacted]



G-セルフ① 本体

※G-セルフ
本体(ラフバリエーション)

さらに細部を固めていく際に、描かれた大量のデザイン案。それをリフレクト(反転)したものなどがある。前後して、全体のフォルムを固める工程に再度入り、より完成度を高めていく流れとなっていた。



G-セルフ① 本体

Yasuda's comment

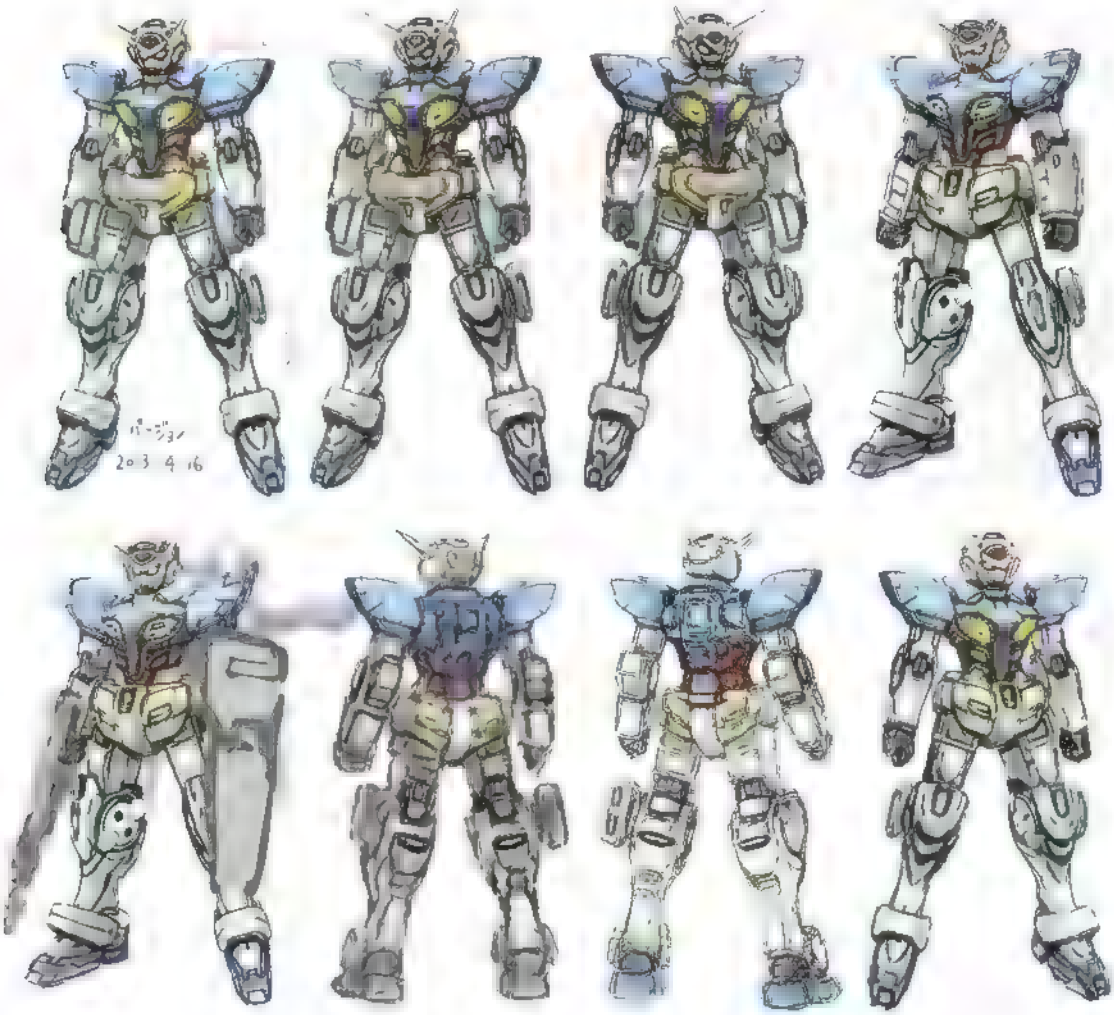
ガンダム内の進化で言えば、RX 78よりもF91やνガンダムの方が一型化し、進化しているわけです。ですが、そういった時代の流れに応じた進化は、思うように受け入れられない風潮がありました。G-セルフで言えば原点に返って、僕が子どもの頃に見ていたSFの未来感やスーパーロボット感を強調しています。本来は、連邦系だと四角、ジオン系だと丸、のように勢力ごとのデザインを明確化したかったのですが、富野監督に見事に機体をシャッフルされましたね（笑）。

G-セルフ 本体（ラフバリエーション）

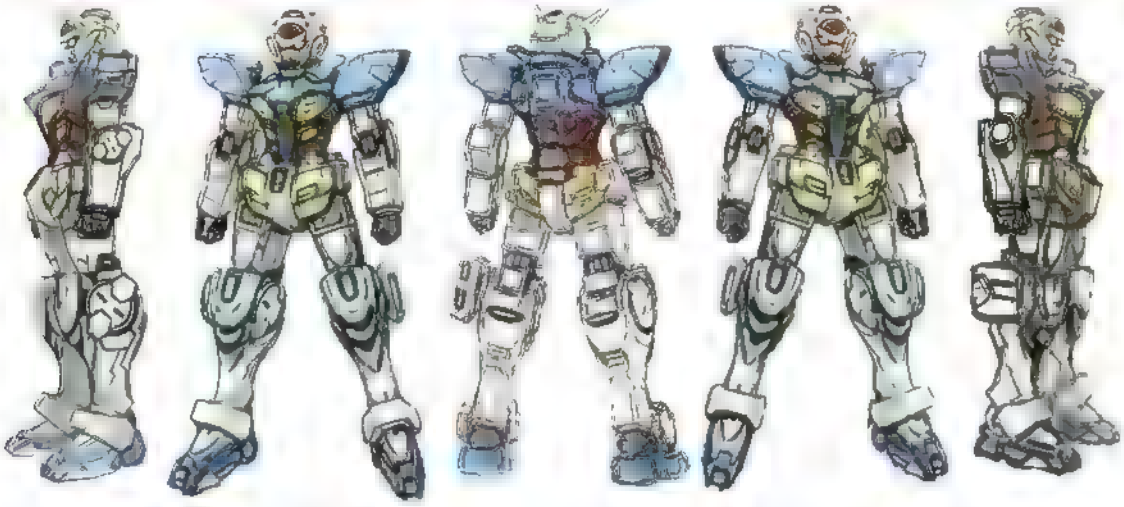
ヒーム・ヤーベルのグループで置や[illegible]

G-セルフ 本体（ラフバリエーション／サイド／背面）

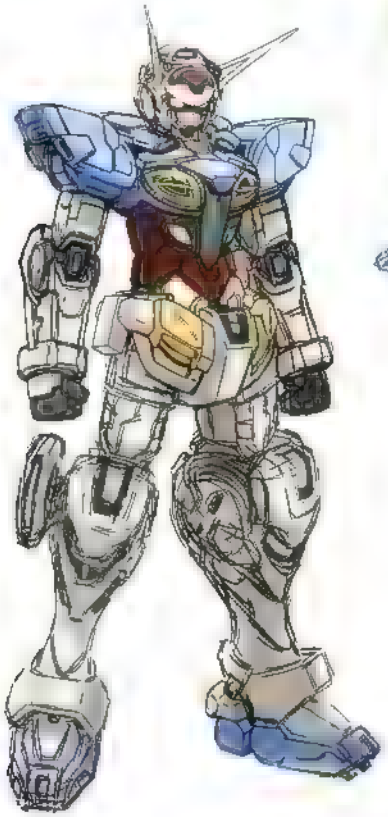
この段階では正面図をメインにフォルムを固めているが、側面、背面の地上系も存在する。縦の位置や胸部、背部のボリュームなど全体のバランスが検討されている。

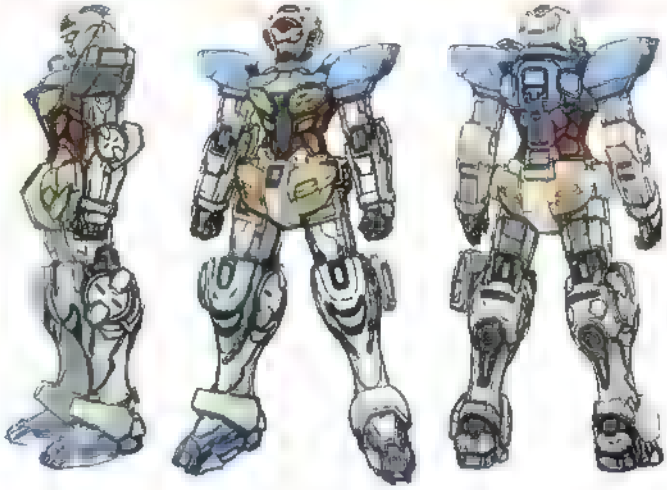


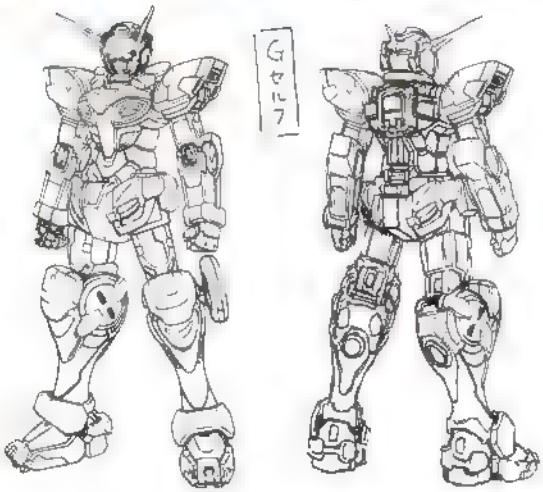
≫G-セルフ　本体(5面図)



≫≫G セルフ
本体(3面図　正面・背面カラー検証)





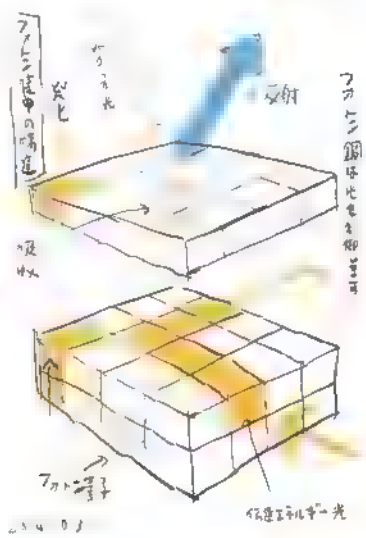


G-セルフ① 本体

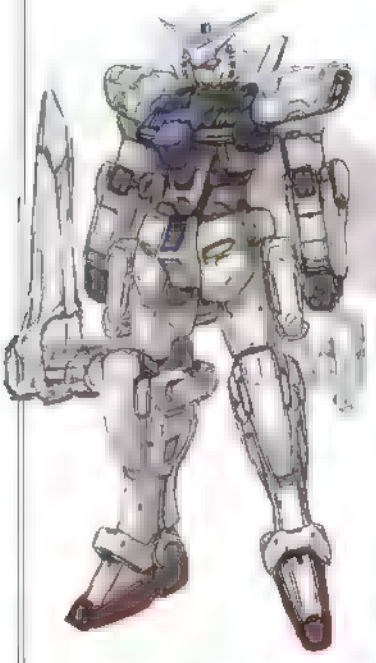
Yasuda's comment

G-セルフはまず全体のフォルムから作っていきました。解像度を高くしていくイメージでデータにしていきます。その中でデザインしたと言えるのは顔と肩だけですね。目の中心から同心円状に遠くなればなるほど、人間はあまり興味がなくなっていくものなので、顔に意識を集中させました。それ以外は全体としてのまとめ方にすぎないと思います。ただ、カノダムとしてまとめるのは思ったより難しくて、全然まとまらずに時間がかかりました。

COLUMN



※フォトン装甲説明図

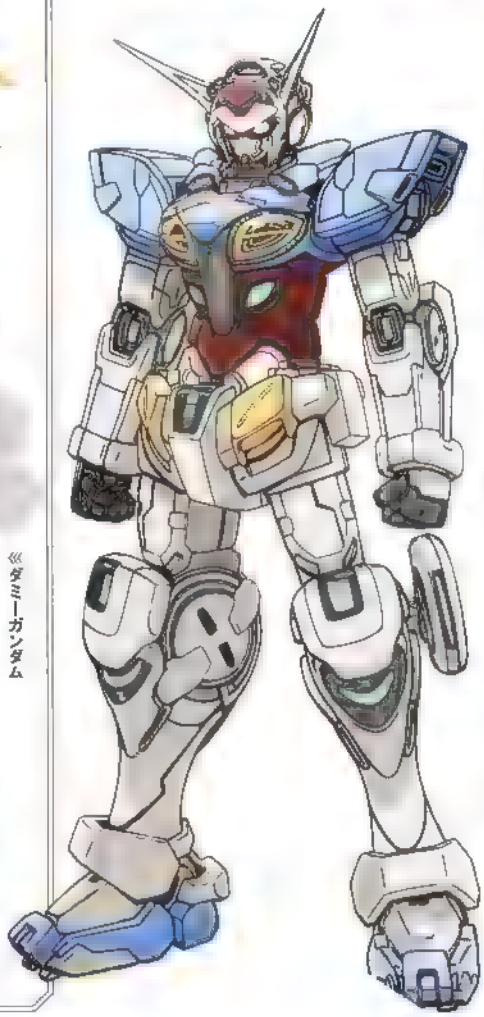


※ダミーガンダム

[illegible]

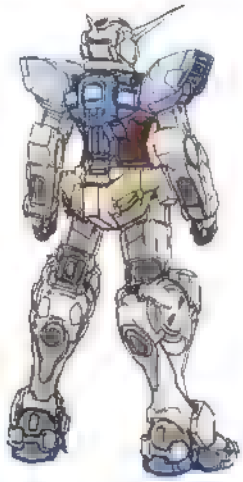
※G-セルフ
本体（[illegible]）

[illegible]

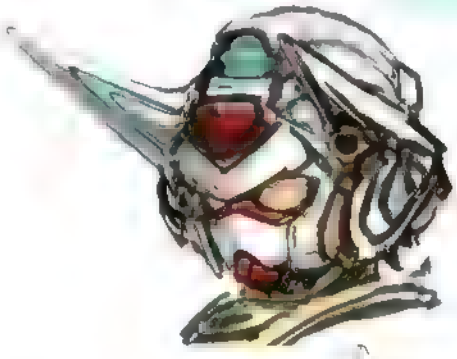


※G-セルフ
本体（[illegible]）

[illegible]

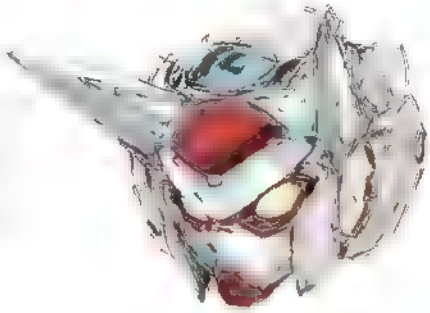


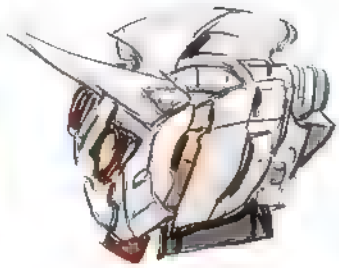
G-セルフ② 頭部



G-セルフ 頭部初期ラフ

G-セルフ頭部のデザイン変遷。非常に突き出すアンテナ、ヘッドフォンのような形状といったイメージを基に新たなガンダムのフォルムを創造している。アイのデザインや大きさも徐々に変化している。





G-セルフ② 頭部

Yasuda's comment

当初から、前方にアンテナが突き出る形状がマストだと考えていました。『戦国魔神ゴーショーグン』でも前に突き出た形状があって、それがカッコよかったのでガンダムでもやりたかったんです。それと、側面部のパーツを兜型ではなく、ヘッドフォンに見立てました。側面部からアンテナにかけてのラインは『光速エスパー』(※東芝のマスコットキャラクターで、昭和42～43年にはTVドラマも放送された)的なのですが、僕のひとつの萌えですね。

※※G セルフ 頭部(細部検証案)

[illegible]

※※G-セルフ

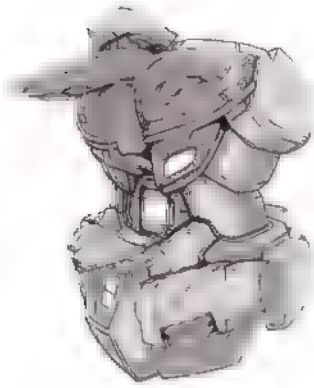
[illegible]

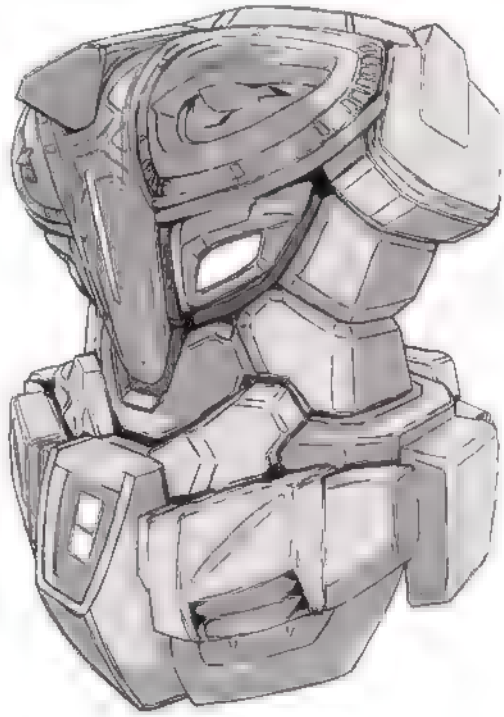
[illegible]

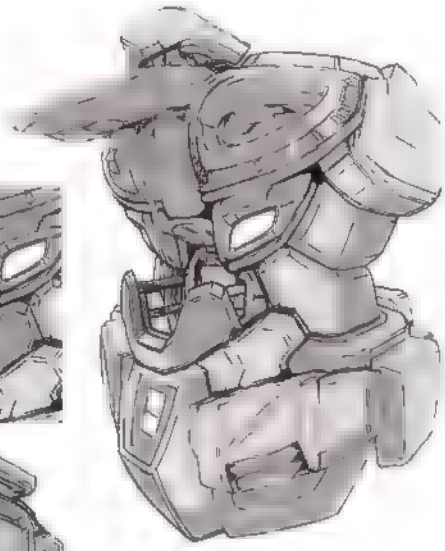
G-セルフ③ 胴体

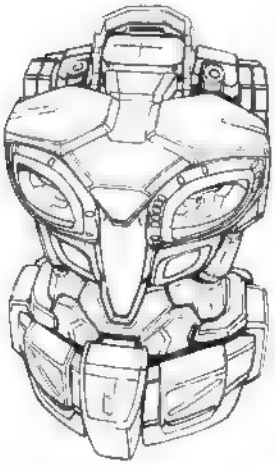
≪ ≫ G-セルフ 胴体(ハッチ構造)

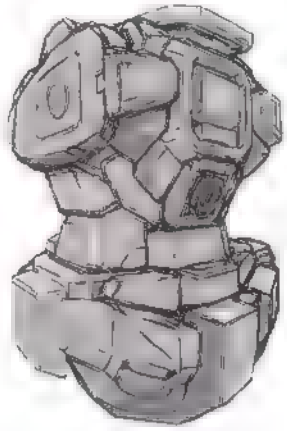
コックピットブロックを有する胴体部も、ベースを高減しながら描かれている。ハッチは外側、内側の2重構造で造り、その開閉のキミングも行されていた。











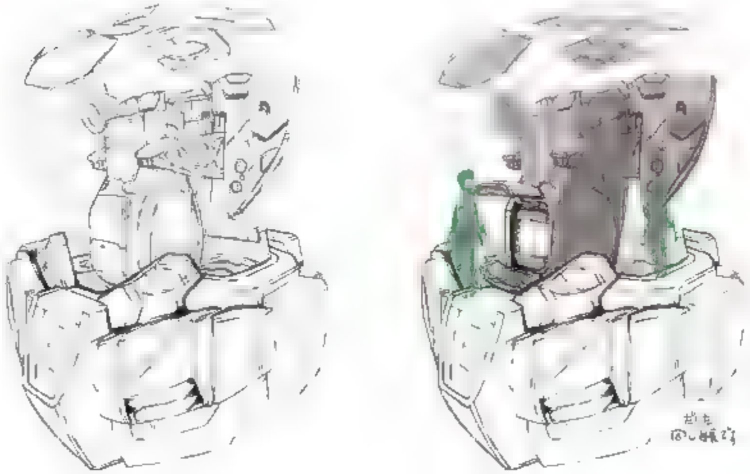
≪ G-セルフ 胴体(構造 背面)

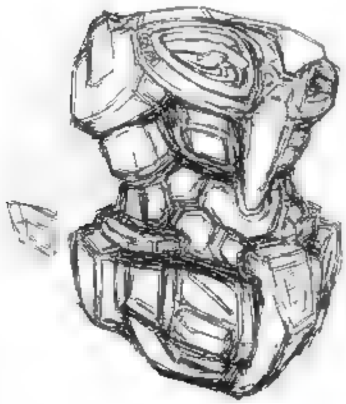
[illegible]

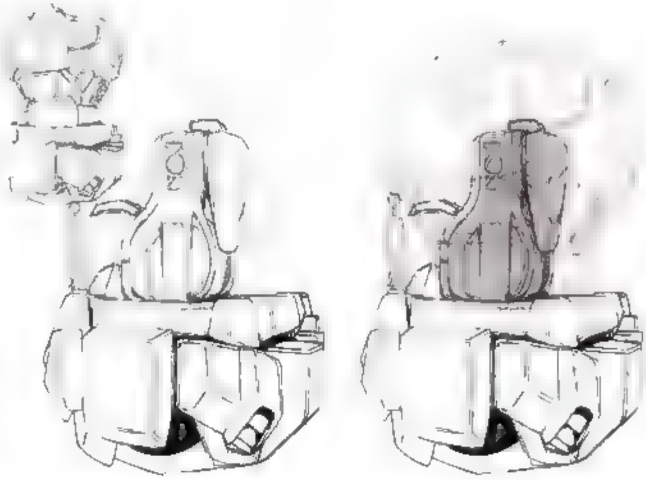
G-セルフ③ 胴体

Yasuda's comment

胴体はできるだけシンプル[illegible]逆[illegible]っていきました。[illegible]ダクトとコックピットブロックを同じ色で[illegible]ていて[illegible]なっていて[illegible]いラインになると[illegible]たんです。ガンダム[illegible]も[illegible]あったような[illegible]印象が強く[illegible]のではないかと。もちろんF91のようなデザインにも[illegible]ますが、今[illegible]敢えて[illegible]ダクトを目のように[illegible]ています。まるで[illegible]て[illegible]がいる[illegible]ような[illegible]ライトが[illegible]目の[illegible]を[illegible]しています。

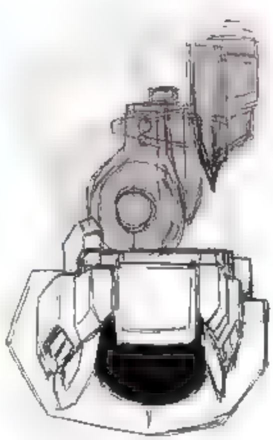






》G-セルフ
胴体（透視図　別角度）

[illegible]



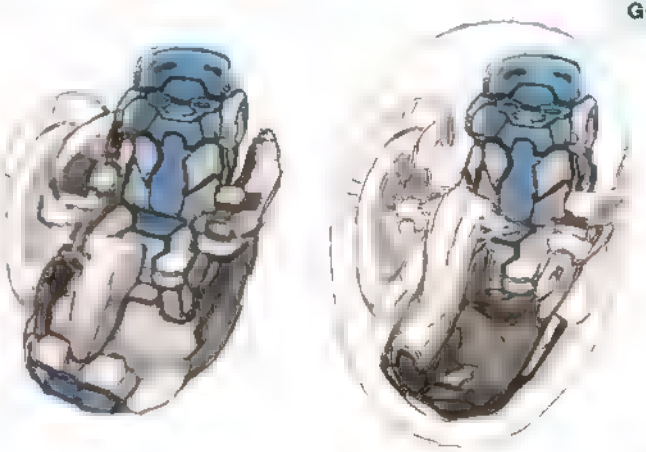
》G-セルフ
胴体（サイド　構造）

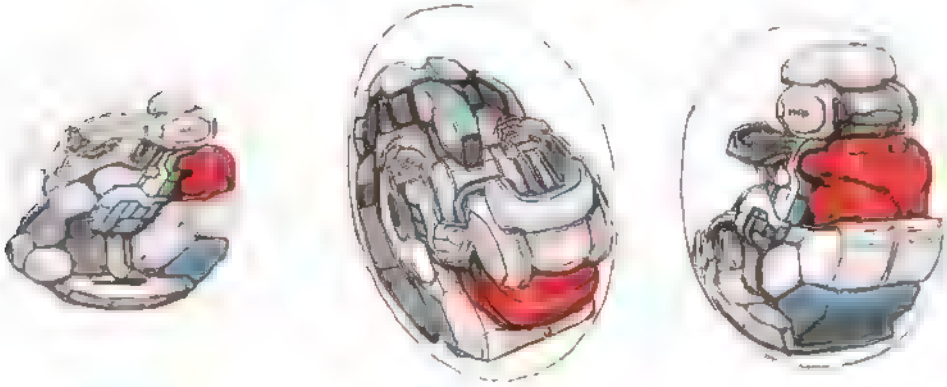
[illegible]

G-セルフ④ コックピット

G-セルフ
コックピット(ラフデザイン/構造)

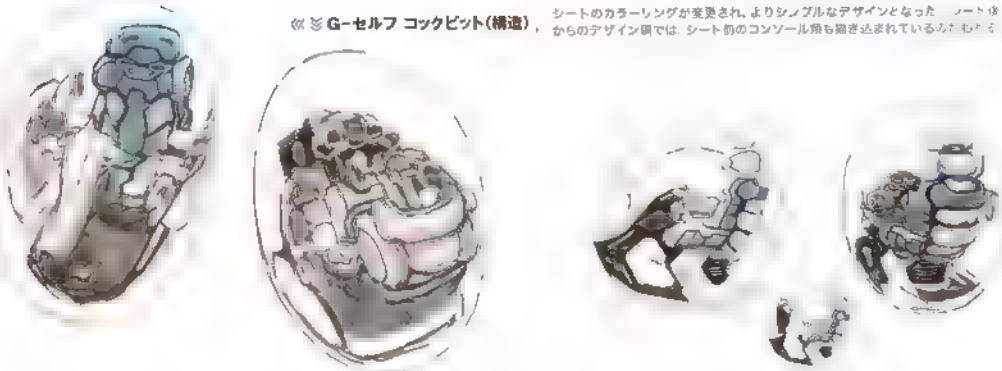
[illegible]

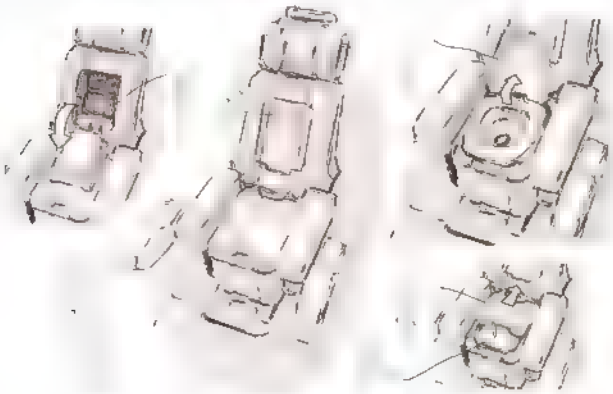




G-セルフ コックピット(構造)

シートのカラーリングが変更され、よりシンプルなデザインとなった。シート後方からのデザイン側では、シート前のコンソール類も描き込まれているのがわかる。





G-セルフ
コックピット(簡易トイレ)

「G-レコ」を編[illegible]。[illegible]するトイレの構造。便器がせり上がる設定だった。

G-セルフ④ コックピット

Yasuda's comment

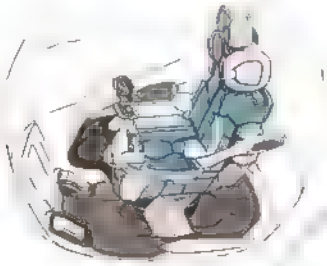
[illegible]ていて、アームである程度操作する作りになっていたのですが、それが画面上、非常に不都合だとようやく気づきました。シートは最高の舞台装置なのに、ベルトでシートに固定されることやヘルメットを被ることは[illegible]やりに[illegible]なると[illegible]とを[illegible]ひとく教えて[illegible]たきました。トイレに関しては、[illegible]「大発明をした！」とおっしゃっていま[illegible]。

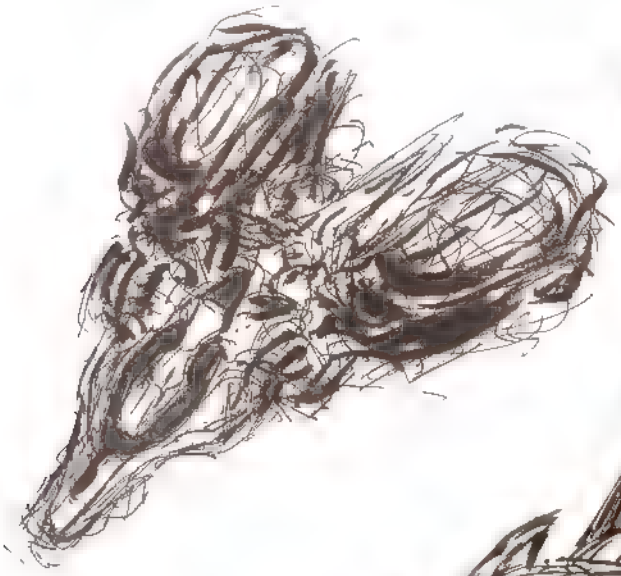
G-セルフ コックピット（細部）

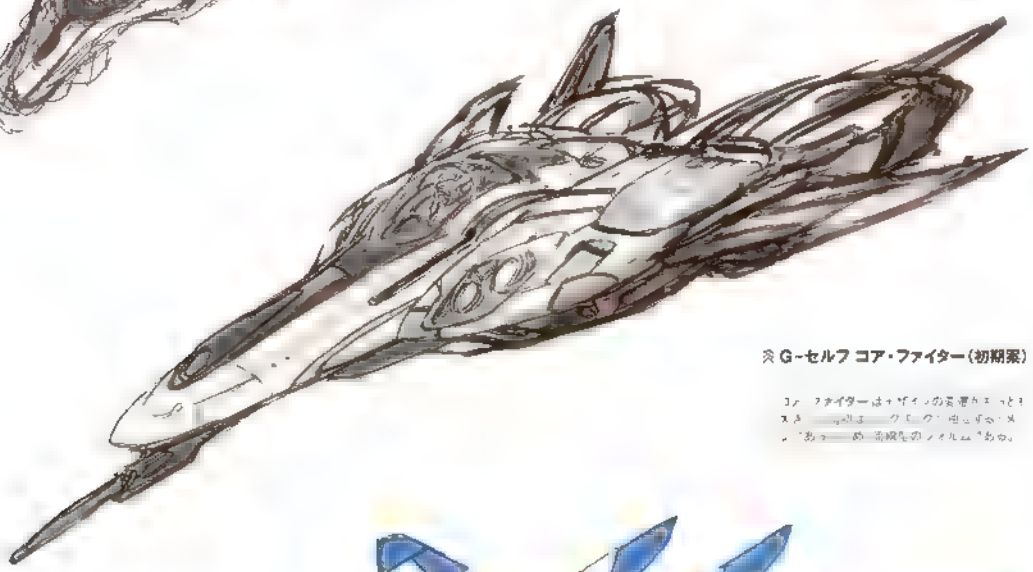
シートのみならず[illegible]コントロールアームやコンソールの[illegible]も細部まで描かれた。[illegible]のがわかる。

G-セルフ コックピット（細部検証案）

最終のデザイン編。コックピットへのス[illegible]

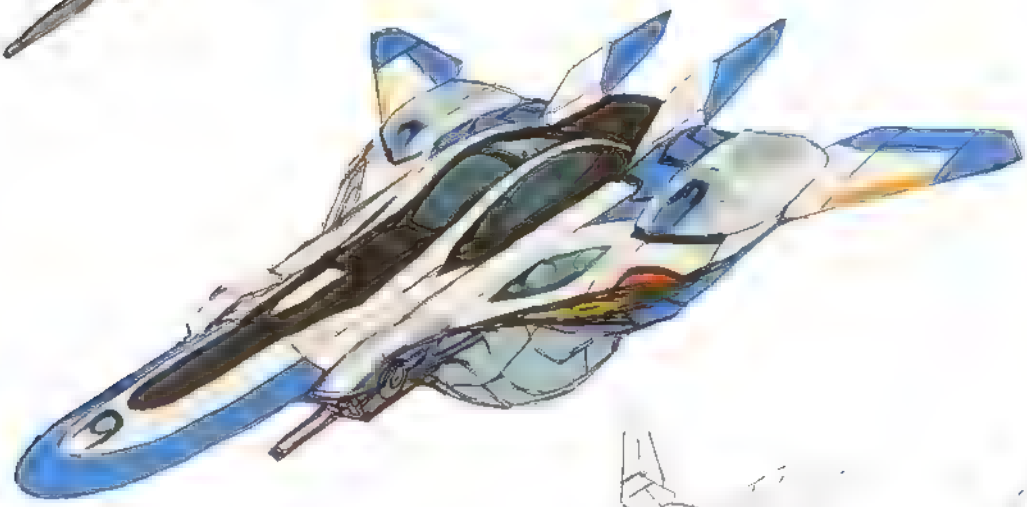






※ G-セルフ コア・ファイター（初期案）

コア・ファイターは[illegible]



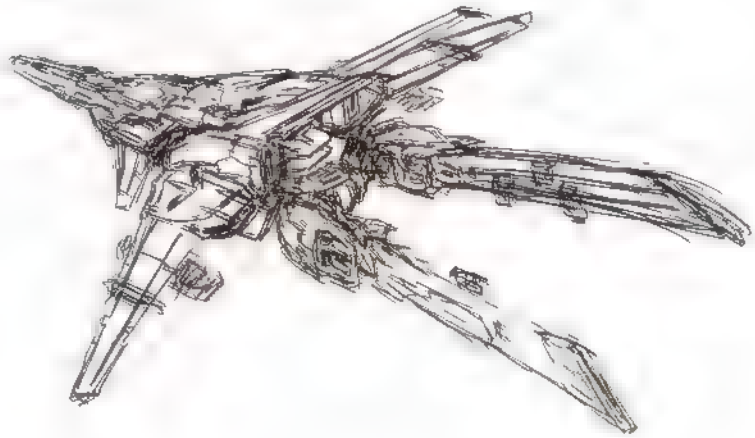
※ G-セルフ
コア・ファイター
（デザイン案　変形機構）

[illegible]

G-セルフ⑤ コア・ファイター

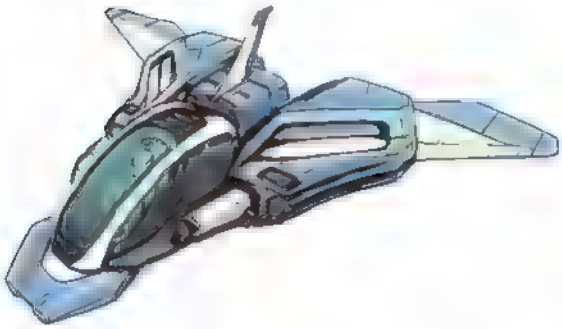
Yasuda's comment

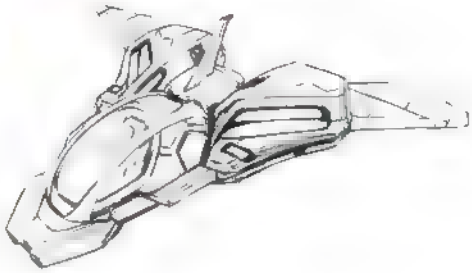
コア・ファイターは当初ノーグラックの半分が独立するイメージで考えていました。でも、構造作りに苦労して時間切れになってしまい、背中から本体が腹部にズトンと入る、わかりやすい富野監督案が採用されました。それを24時間以内に描けと言われて時間内に描いて、褒められた記憶はあります。ただ、富野案では合体時、コックピットのキャノピーが開いている設定で。それをコア・ファイターとは脱出装置になるということを表しているということを理解するのに、時間がかかった覚えがありますね。

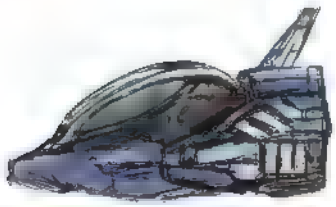


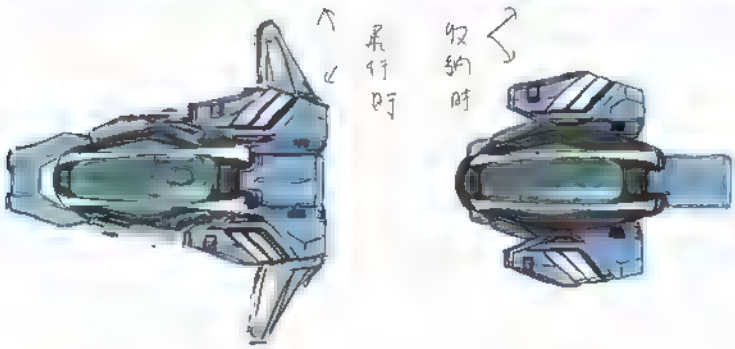
≫ G-セルフ コア・ファイター（デザイン案）

機体を[illegible]デザイン[illegible]コア・ファイターの[illegible]セルフ[illegible]を[illegible]構造[illegible]。



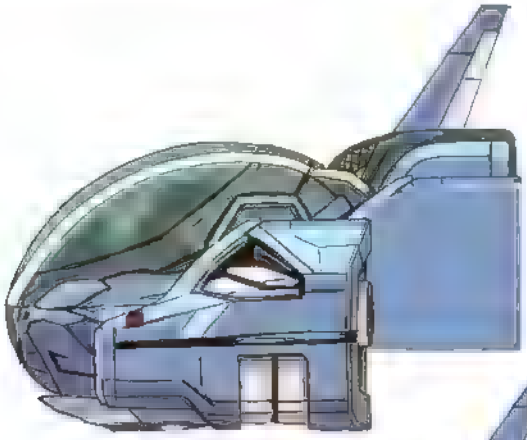






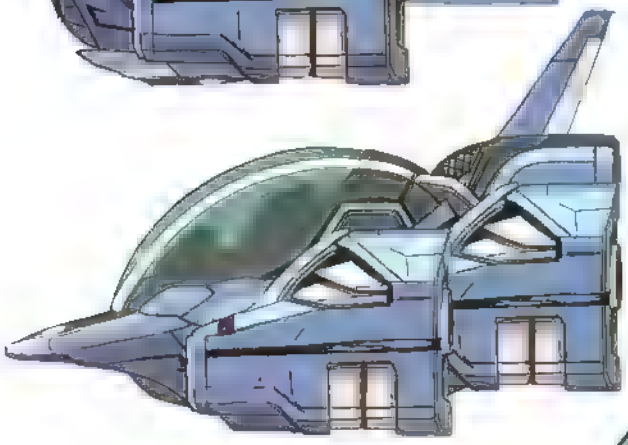
≪ G-セルフ コア・ファイター（構造）

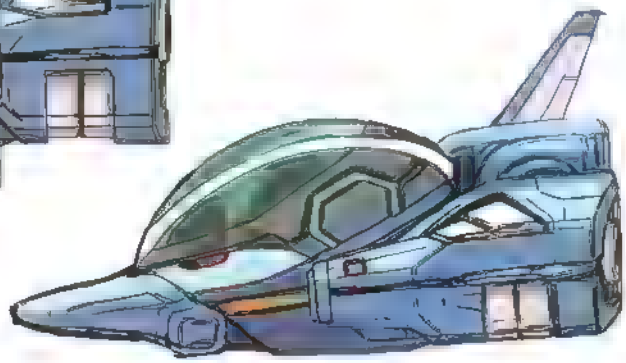
機首を折り畳む構造[illegible]機構が複雑となるため、機首とコックピット[illegible]デザイン[illegible]。[illegible]デザイン[illegible]となっている。

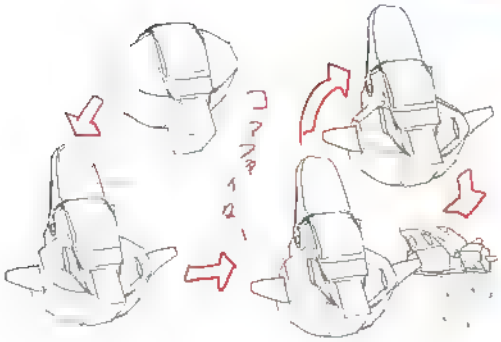


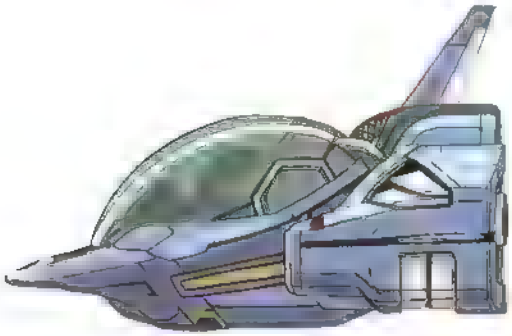
≪≫G-セルフ
コア・ファイター（変形機構　細部検証）

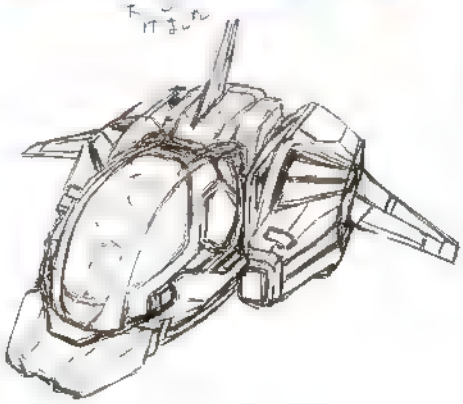
機首を逆かす幅に対し[illegible]コア[illegible]
これにより[illegible]
機構は必要なくな[illegible]
接続できる[illegible]







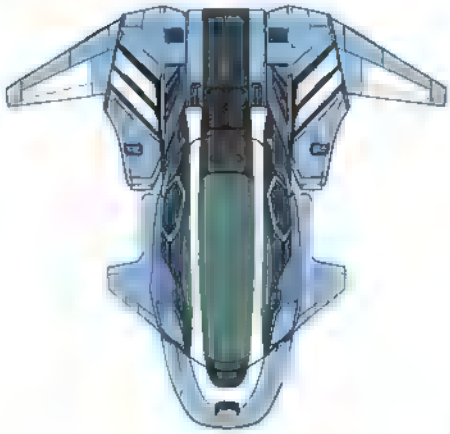


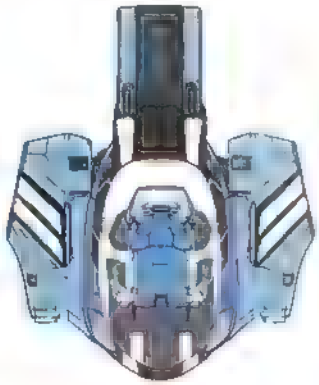


G-セルフ⑤ コア・ファイター

Yasuda's comment

劇中で説明はないですが、コア・ファイターは常にバックパックと接続されているので、オプションのバックパックが装着されたときは、『機動戦士ガンダム』で言うところのGスカイ（RX-78 ガンダムのコア・ファイターとGスカイ Bが接続した戦闘機形態）と同じような構造になっています。元々の発想としてあったのですが、余力があれば複数のバックパックとコア・ファイターを接続した状態で単独運用できるようなシステムにしたかったですね。

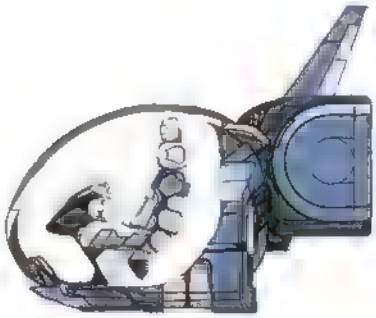


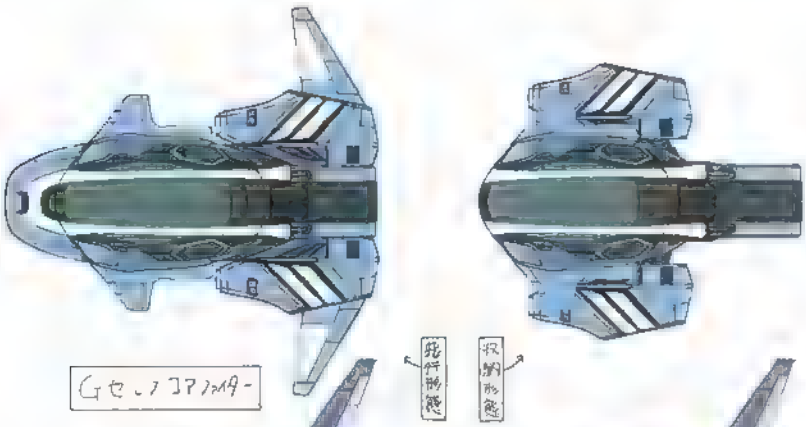


コアファイタ コクピット

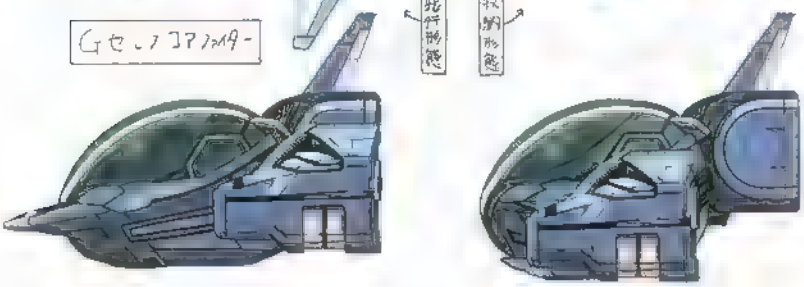
G-セルフ コア・ファイター（細部検証）

基本構造が決定[illegible]本体の[illegible]





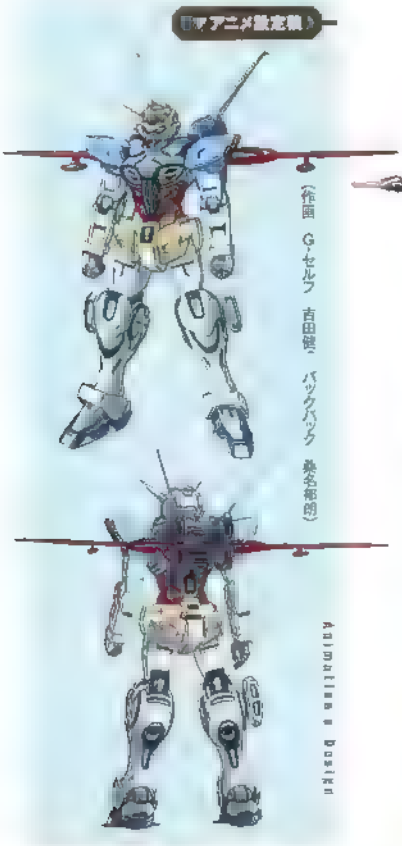
Gセルフコアファイター

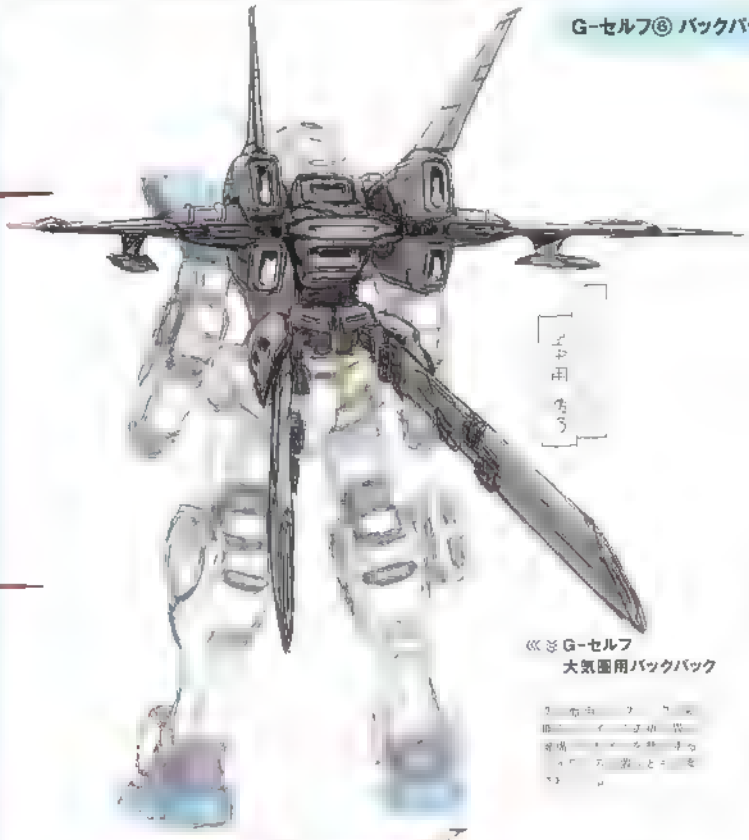


G-セルフ コア・ファイター（細部検証）

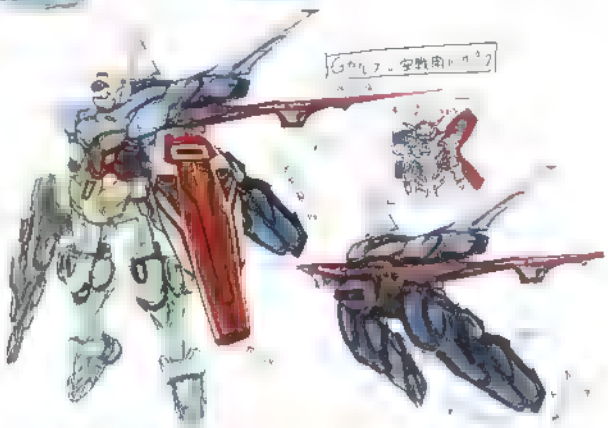
[illegible]

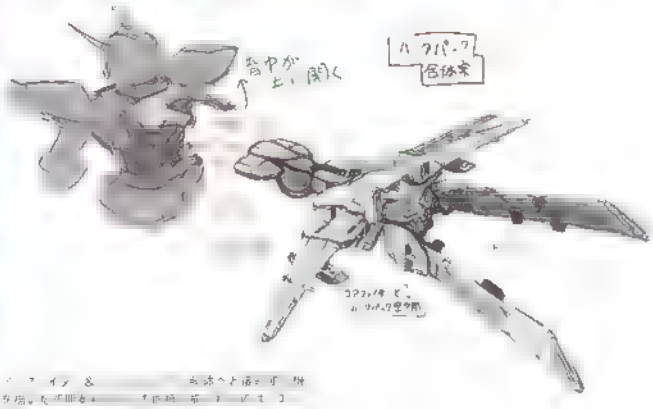
G-セルフ⑧ バックパック





※G-セルフ
大気圏用バックパック





※G-セルフ
大気圏用バックパック
(接続部)

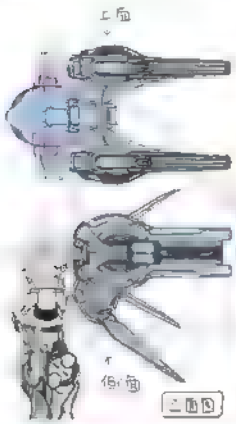
G-セルフ⑥ バックパック

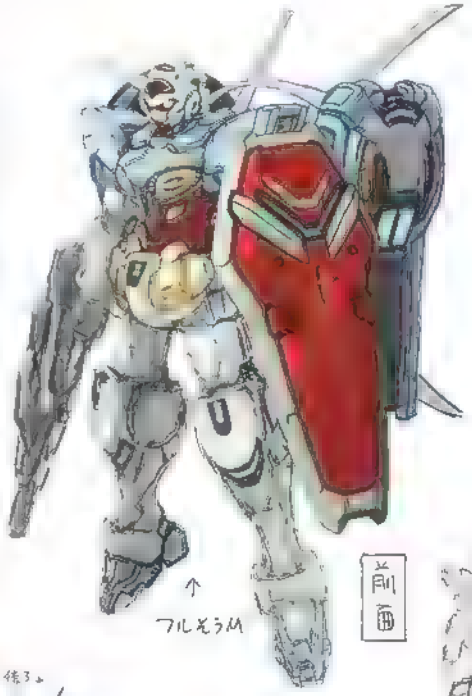
Yasuda's comment

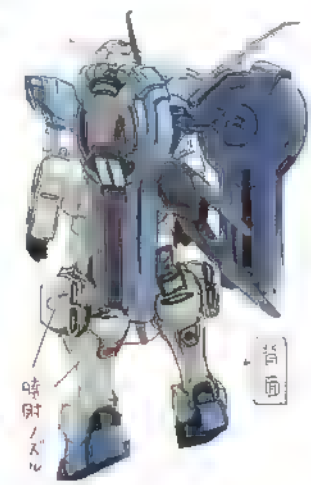
イメージとしてはUFOロボ グレンダイザー に登場するグレンダイザーと支援メカ、スペイザー のように本体の クッ クとしてよりもバックパックそのものとして機能させようとしました。スペイザーはグレンダイザーをまるごと覆うようにジョイントするのですが同じようにG セルフ本体がバックパックにすっぽり覆われて まうのも カッコいいなと考えて。また そのあかつきも 発想としてはかなりスーパーロボット的に考えていきました。

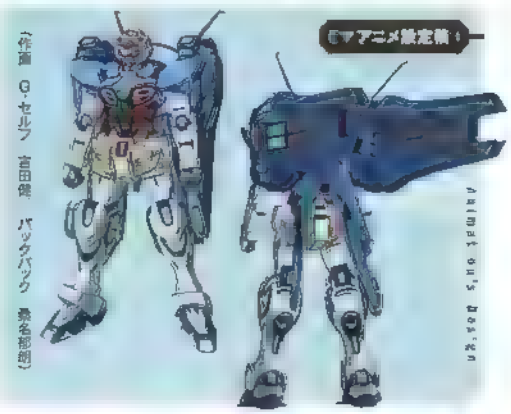
G-セルフ 宇宙用バックパック（構造）

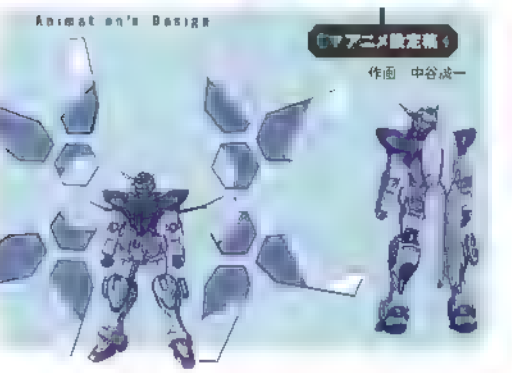
宇宙用バックパックのデザイン。[illegible]









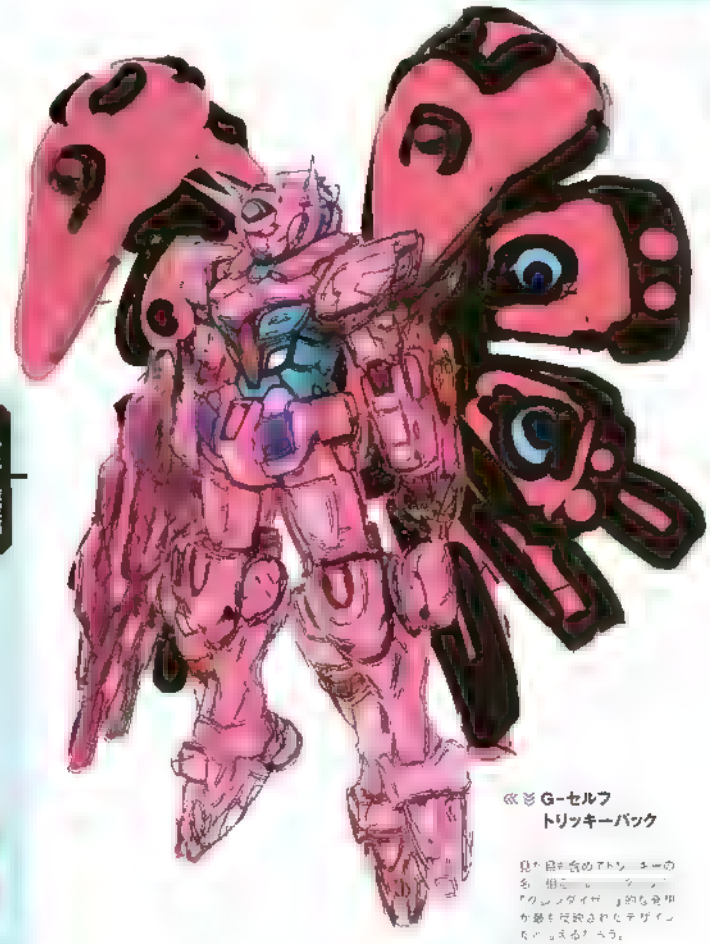


G-セルフ リフレクターパック（ラフ案）

・リフレクターパック用の [illegible] 構造が描かれていた。[illegible]
・収まる構造を文字で [illegible]

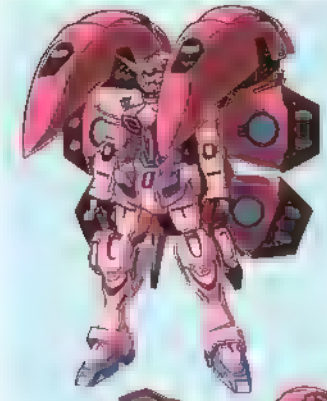
3番目のバックパックはリフレクター パックです
Gセルフの身体は光を制御できるのでレーザーなどは
光ですから反射したり、または逆に吸収してフォトンバッテリーに
蓄積できますが
ビームライフル等のメガ粒子にかんしてはその限りではありません
そこでリフレクターパックはそのメガ粒子を光子に変換して
Gセルフに吸収させるために開発されました
リフレクターパックもまたこれ専用のガンダムがありましたが
現在は破棄されて存在しません

G-セルフ⑥ バックパック



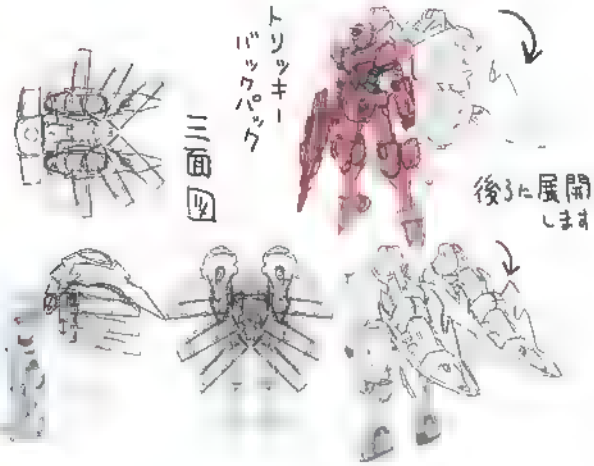
G-セルフ トリッキーパック

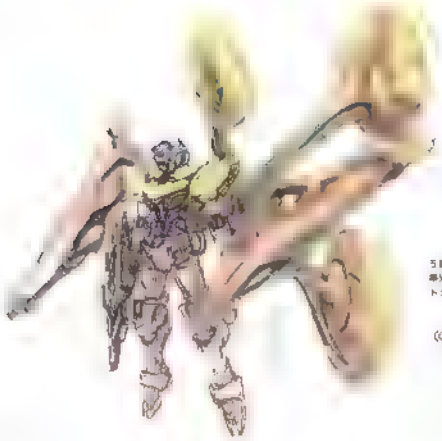
見た目を含めてトリッキーの名[illegible]『グレンダイザー』的な発想が最も反映されたデザインなどいえるだろう。



Animation's Design

（作画　城前龍治）





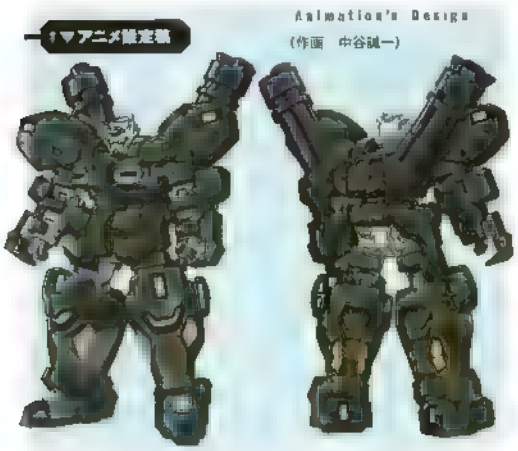
5番目のバックパックは光子エンジンパックです
単光波を強突的に戦闘で使える為に研究するために開発されました
トップスピードだけはとにかく普通です

G-セルフ　光エンジンパック（案）

『G-レコ』本編には未登場の光エンジンパック。ハイスピードパックとの対称の通り、加速力とスピードを最優先したものだった。

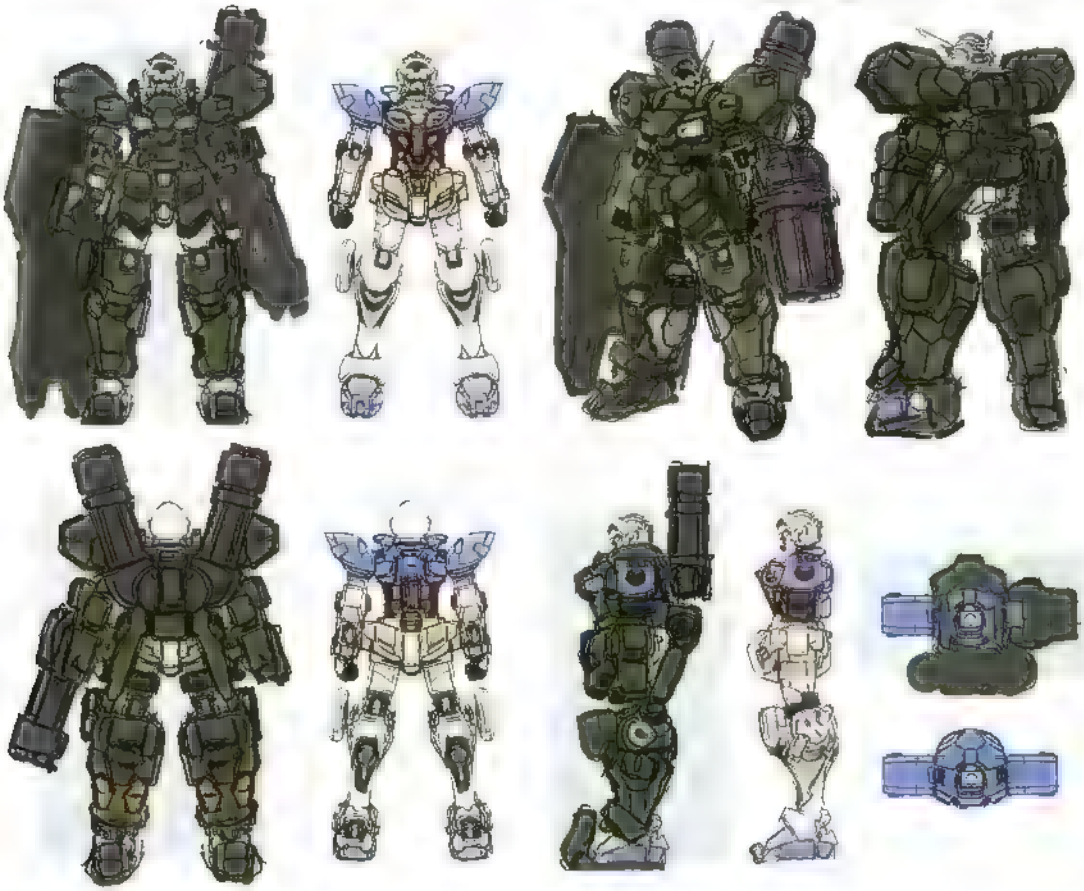
G-セルフ⑥ バックパック

バックパックの換装によって、フォトン・バッテリーの性質が活かせるとも思いました。当初の案では、バックパックも7種類考えていて、それぞれカラーが違いました。光なので、やっぱり光7色が集まった、レインボーカラーダムにならないといけないだろうと。その7種がG-セルフ本体にジョイントしたり、コア・ファイターと運用できたり、サポート用の多引マシンと運用できたりと、アイディアとしてはかなり様々な要素がありましたね。


アニメ設定稿
Animation's Design
(作画　中谷誠一)

G-セルフ
高トルクパック

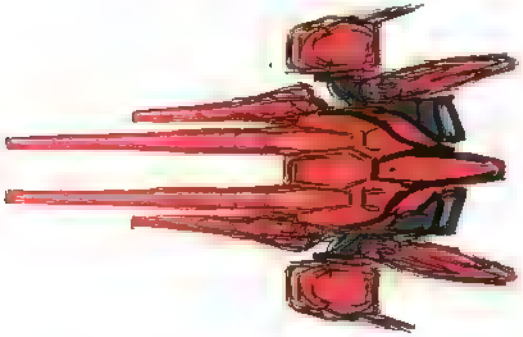
増加装甲+巨大火器で構成された高トルクパックのデザイン系。装甲の厚みがわかる正面、背面の直線のほか、サイドからのようにように、装甲がどのように接続されているかを示した画像も存在する。



G-セルフ⑥ バックパック 武装

G-セルフ アサルトパック

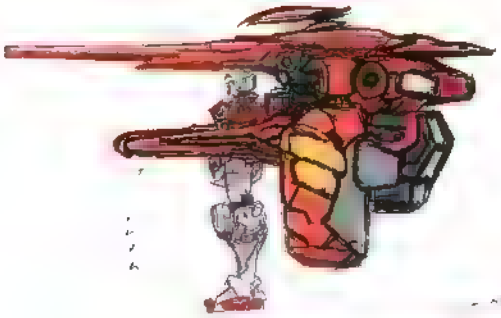
[illegible]

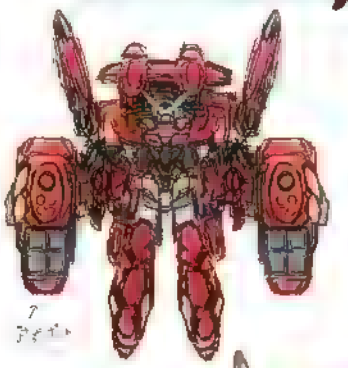


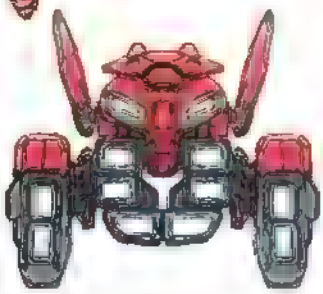
Animation's Design

（作画　中谷誠一）

▲アニメ設定稿

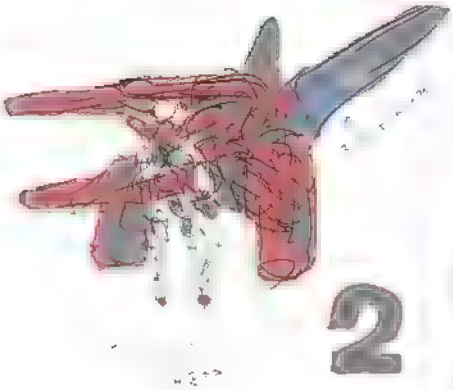


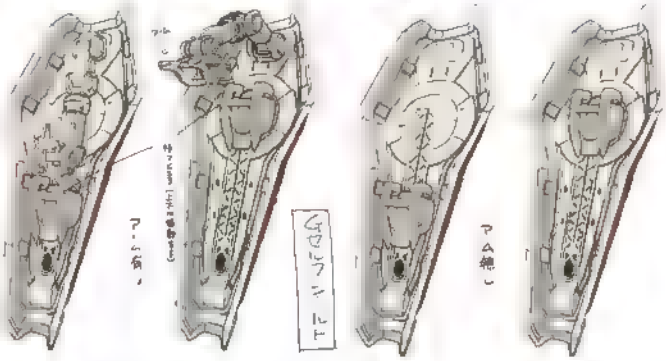




G-セルフ 標準装備（ビーム・ライフル シールド）

[illegible]

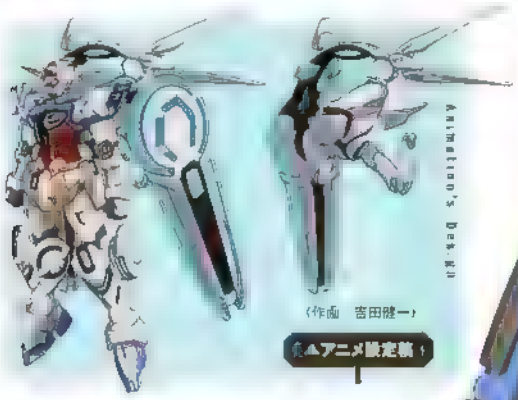


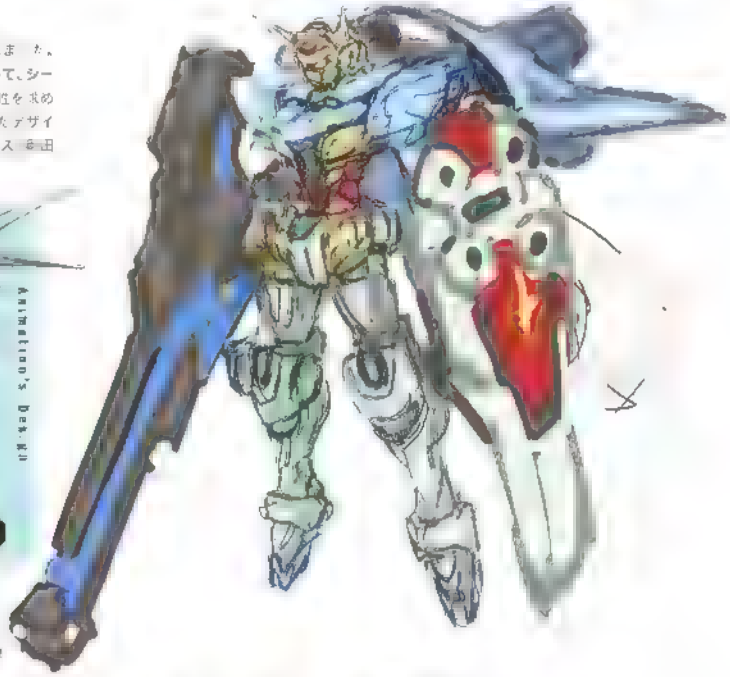


G-セルフ⑥ バックパック 武装

Yasuda's comment

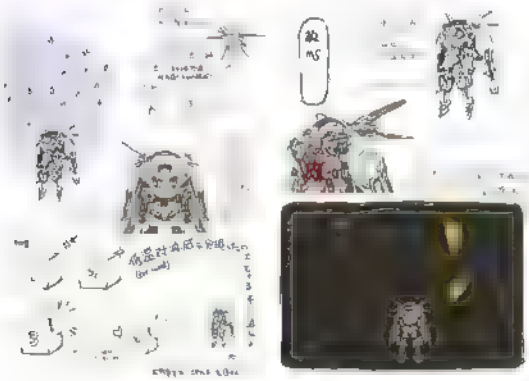
[illegible]

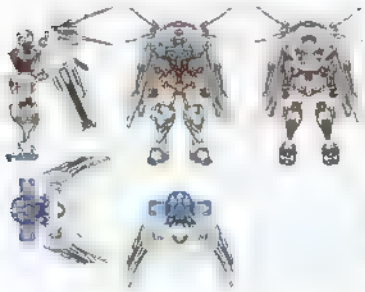


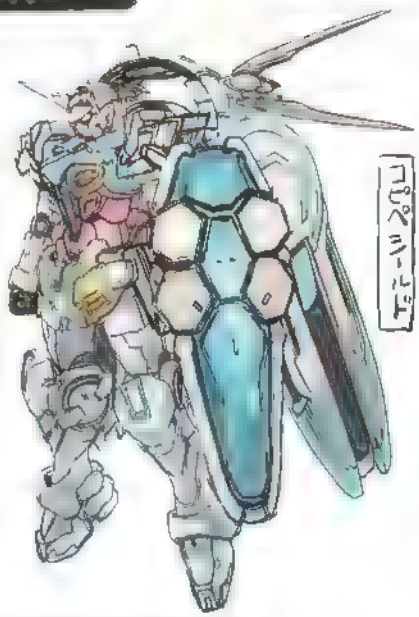


G-セルフ パーフェクトパック(ラフ案 構造)

[illegible]



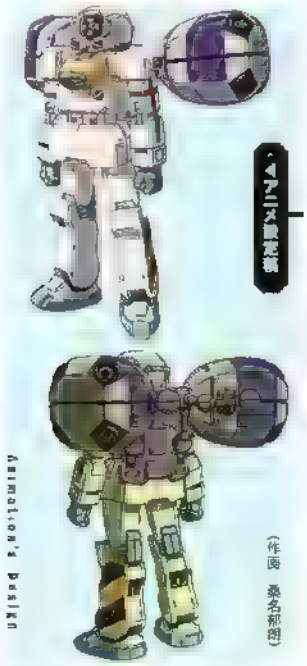




G-セルフ パーフェクトパック (最終案 4面図)

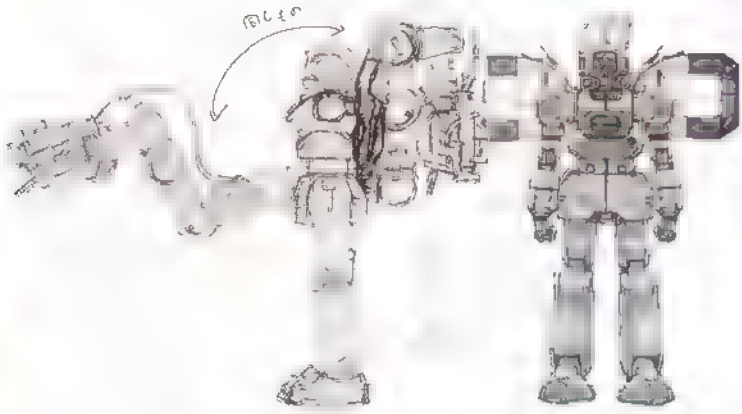
[illegible]

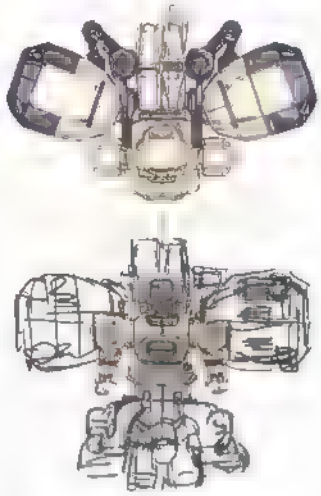
レクテン



Animation's Design

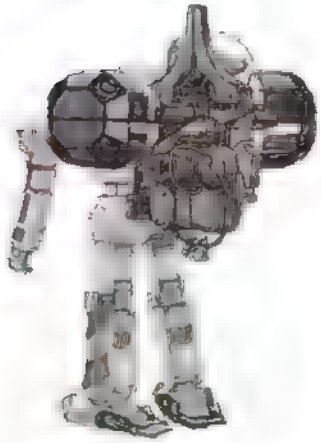
（作画　桑名郁朗）





レクテン（ラフ案／ビッグアーム）

Gセルフのような戦闘用とは明らかにラインの異なる、スクウェアを意識したレクテンのデザイン場。作業機器であることを強調するようなビッグアームの装備がその特徴である。



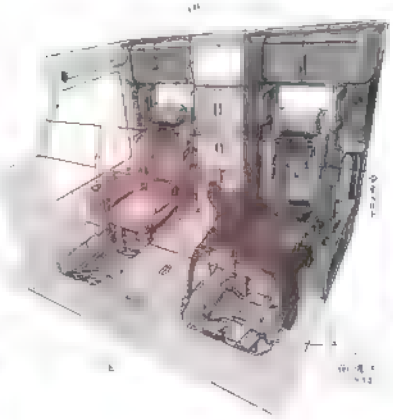
レクテン（背面　バックパック）

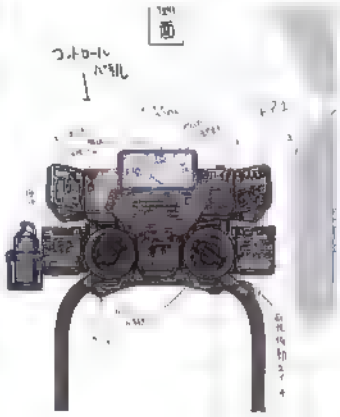
ビッグアームで装甲機構をイメージ　クのデザイン場　ラ　グや構造も含めて「非戦闘用」と認識させるデザインである

レクテン

Yasuda's comment

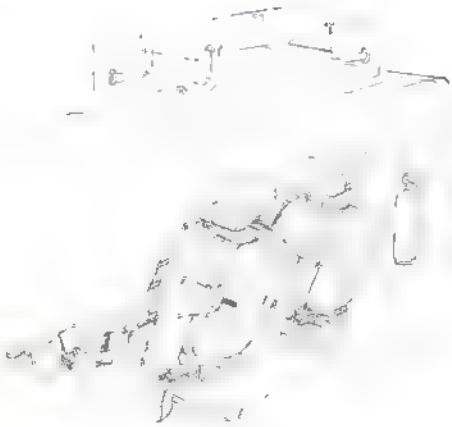
レックスノーやレクテンに関しては、ガンダムやモビルスーツといっものを知らない人でも理解できて、「いいね」と思ってもらえるメカが必要だと感じてデザインしました。ガンダムは35年以上もシリーズが続いているので、その積み重ねでデザインすると大抵ジムより了[illegible]ジャスになってしまう。そうではなくて、ジムよりもっとジムっぽいそれで[illegible]ボールとは違う作業用機器と戦闘モビルスーツの中間の機体ですね。

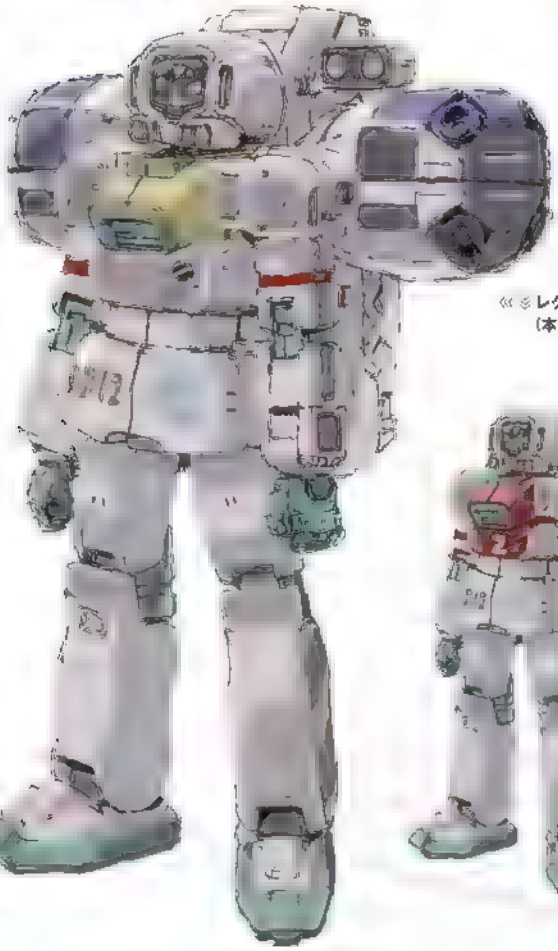




レクテン（コックピット）

横並びの複座式になっているレクテンのコックピット。上部にあるのは[illegible]で[illegible]ターや[illegible]器によって[illegible]タイムで確認でき[illegible]

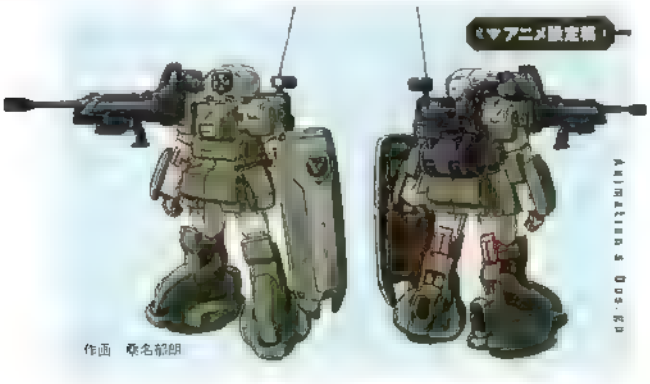




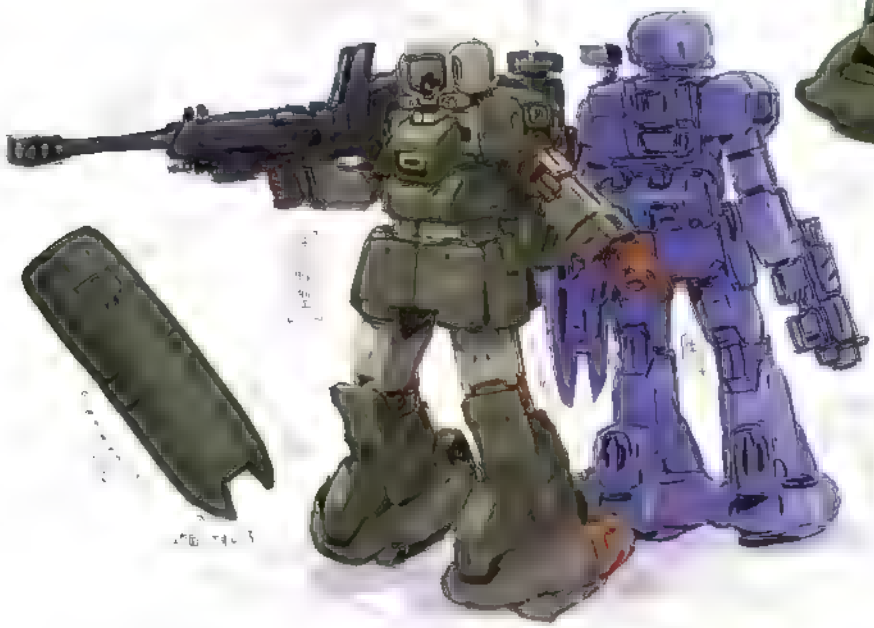
レクテン（本体　カラーバリエーション）

カ[illegible]グは複数案増設されていた。白と黄色のカラーが本編では使われたが、勢力や[illegible]

レックスノー



作画　桑名郁朗

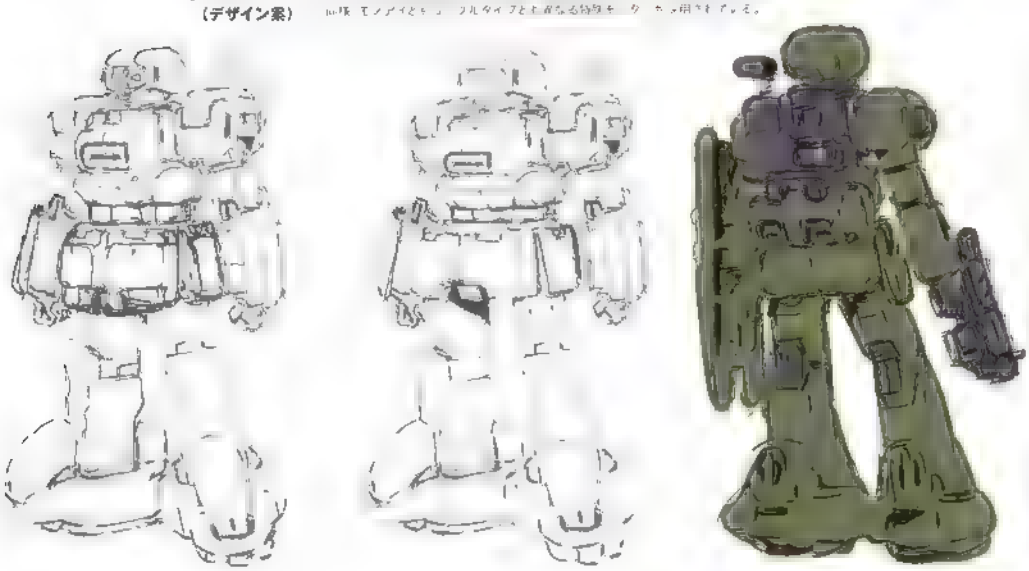


レックスノー（ラフ案）

[illegible]

レックスノー（デザイン案）

[illegible]



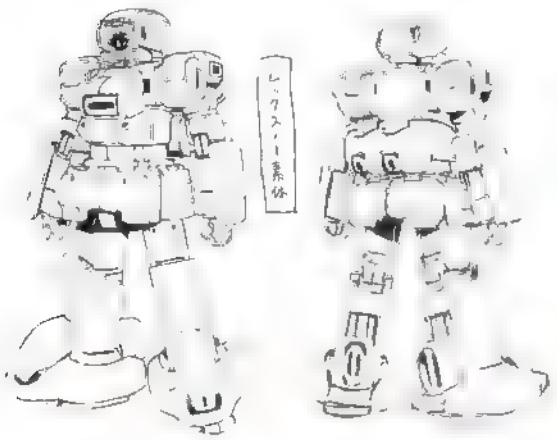
レックスノー／グリモア

Yasuda's comment

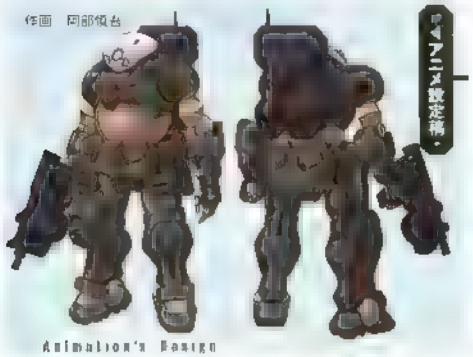
レックスノーは、普段は作業用に、敵が現れたときは戦闘ができるモビルスーツとしてデザインしました。普段は各種の工具なのですが、戦闘時にはビームライフルになるというのは、監督のアイディアです。デザインとしても戦闘特化型に比べて、戦車国に恐怖を与えないデザインになっています。グリモアは、[illegible]さんが描いたメカデザインをベースに、下半身をマッシブに変更したものを提出しました。

レックスノー（クリンナップ カラー案）

武装を外したレックスノーの素体。[illegible]



作画　岡部慎台



Animation's Design

グリモア

[illegible]

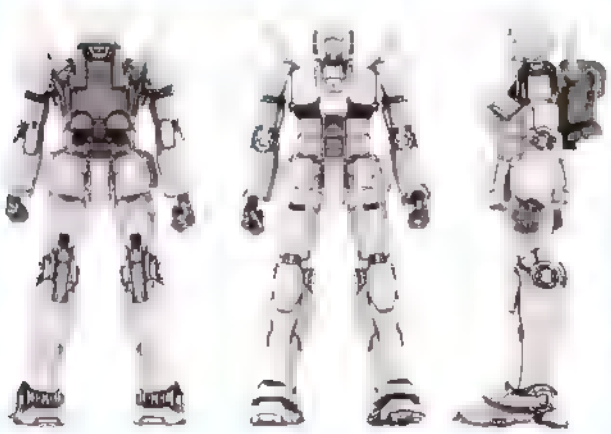
MECHANIC DESIGN Part 2
リング・オブ・ガンダム

RX-78-2
ガンダム(CG版)

[illegible]

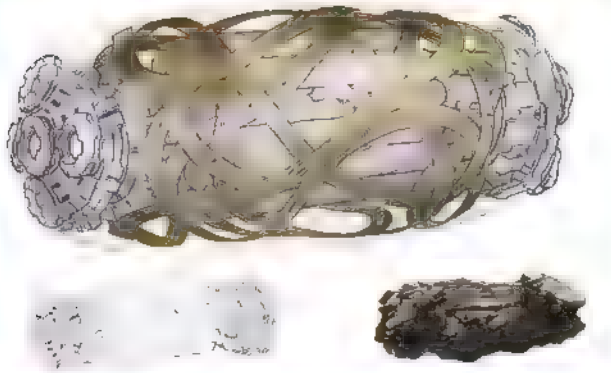
(CGデザイン　早野海兵)

▼CG版設定稿



▼アニメ用設定稿(内部構造)

▼アニメ用設定稿(ビューティ・メモリー)



RX-78-2 ガンダム

Yasuda's comment

最初は新しいガンダムをデザインしてくれ、という話でしたが（CGを制作した）ROBOTとのコラボもあり、「RX-78 ガンダム」のリファイン[illegible]ライフルを構えるポーズを取ったのは[illegible]ないといけないんです。それが[illegible]見できるような構造を考えていました。[illegible]あまりうまくできませんでした。

関節構造のラフ画です。
腰部は内部構造図のみで、アーマーは省略されています。

ガンダム
（可動検証図）

[illegible]

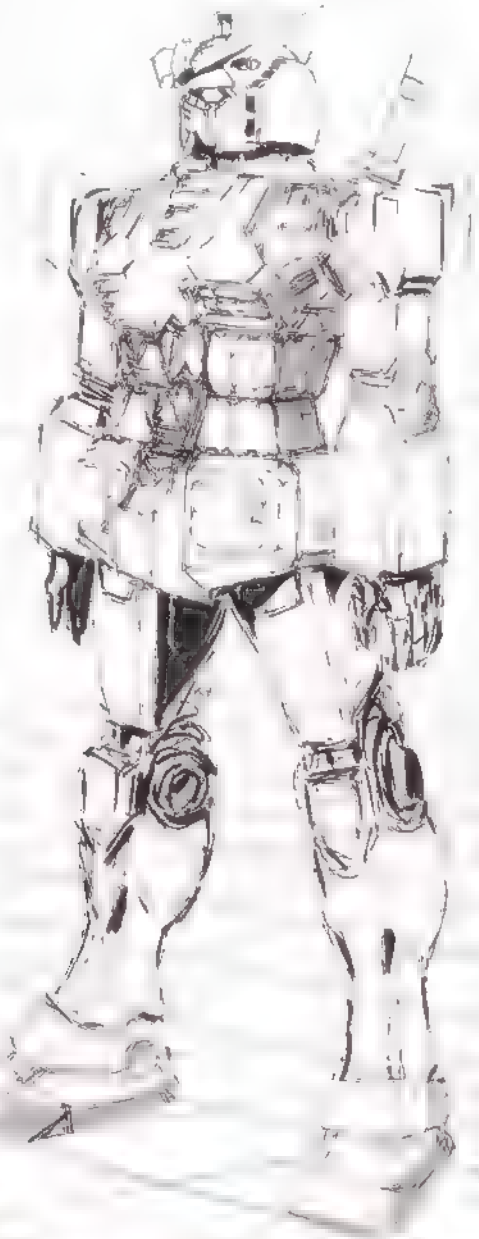
ガンダム
(腕部ディテール/スケッチ集)

可動部分を正確に伝える
ため[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
肉のように伸縮する構造
を[illegible]
る。見た目を変えずに構
造を変化させる、というコ
[illegible]

RX-78-2 ガンダム

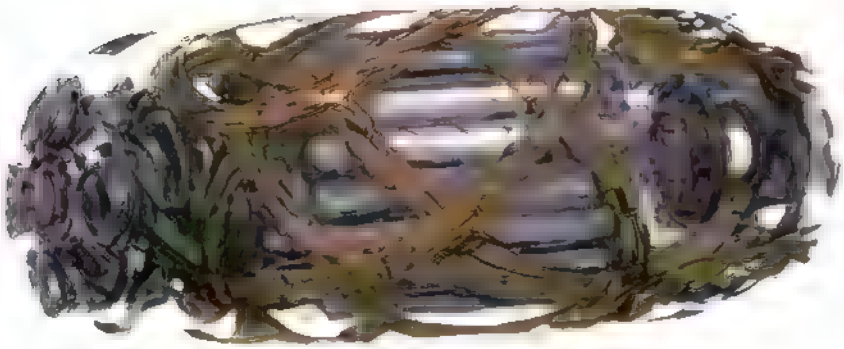
Yasuda's comment

メカデザインとその構造が行き着くところは、プラモデルのような二重関節ではなく、人間の構造だと思います。ガンダムもすごく柔軟で、ゴムみたいに動かせられないかなと。でも間近で見ると拍かいプレートが重なってできていて、関節の伸縮の際に装甲板が隠れるようなものですね。やりすぎるとイ機的な形状になってしまう。ガンダムのラインも残らなくなってしまうのですが。ちなみにカラーリングはタッチしていません。



≫ ガンダム（本体）

RX-78 ガンダムのシファイン[illegible]



≪ ビューティ・メモリー（ラフ案）

RX-78 [illegible]

安田朗、自身のメカニックデザインについて語る

Akira Yasuda
Interview

『キングゲイナー』は、ちゃんと"安田朗のメカ"を作らなければとんでもないことになるぞと

メカデザインは『OVERMAN キングゲイナー』(※1)が最初ですね。富野監督が、キャラデザイナーがメカデザインをしたらどうなるか？　というところに面白みを感じたかったみたいで、ならば僕としても面白くしないといけないなとプレッシャーはありました。僕もメカ自体は昔から大好きですけど、それはファン根性であって、マジンガーZやゲッタ　ロボを描いていただけで。CAPCOMではメカを描いていましたが、あくまではしまったばかりのゲーム業界のメカですから。それに、富野監督の作品に携わるというのは、メカデザインどうこうよりも富野監督がどう思うかという話になります。なので、ちゃんと"安田朗のメカ"みたいなものを作らなければとんでもないことになると思いました。いきなり高いハードルでしたね。

四角いものとして構成するのは諦めて、人間をモチーフにしようと

方で、自分のデザイナーとしての能力も把握はしていました。六面体でできたものがガンガシ固まってフォルムを構成していくというのは、脳みその処理が追いつかなくて。RX-78ガンダムくらいの情報量なら大丈夫ですけど、それでも僕の描いているガンダムは安彦(良和)さんの影響を受けているのでグ　ャグニャしているんです。ガンプラも一生懸命作っていたわけではないので、四角いものとして構成するのは一切諦めて、人間をモチーフにしようと。『キングゲイナー』のときはそれを考えていました。実際にやってみて、「何とか許された」レベルになったのではないかと感じました。原案しかできませんでしたし、予想通り大したことなかったなと。大河原(邦男)さんや宮武(一貴)さん、カトキ(ハジメ)さんのような設定にはできませんでした。ちなみに『キングゲイナー』のシルエットは、永野護さんが『ブレンパワード』でやったように、もしくはカトキさんが『電脳戦機バーチャロン』でやったように、頭はでかいけど顔は小さいというのは面白いと思って、そのラインを真似しました。

『コードギアス』では、メカ然としたものを描こうとしました

ただ、それがのちの『コードギアス』(※2)での挑戦につながっていきます。苦手だった四角のものにあえてチャレンジしたんです。一度アニメのメカデザインを経験したことで、人間をモチーフにするのではなくて、メカ然としたものを描こうと。コードギアスでは最初のメカデザイン会議のとき、メインスタッフ以外のパンナムさん(※3)やピークラフトさんたちがたくさんメカ案を持ってきたので、そのアイデアを監督の要望も踏まえつつまとめるということをしました。例えば、コックピットブロックが顔の後ろに付いている案もありました。コックピットブロックというのは面白いので、よりヒロイックにするために背中に移動させたり、ランドスピナー案も面白いのでKMFに付けたりと、まとめるということをやってみようと思いましたね。僕はその頃、より真っ当なメカデザイナーに擬態したいという欲がありました。新参者でしたからね。

経量さを出すために女性型にした『アキト』のアレクサンダ

『コードギアス』では、外伝となる『亡国のアキト』でもアレクサンダをデザインしましたが、あれはサンライズのプロデューサーが僕を持ち上げてくれました。「安田さんがメインの仕事です。メカがパンパンCGで動きますよ」と。メカがCGならば多少複雑にしても良いですから、僕はできれば無限に複雑にしたいタイプなので、それでハッスルしました。もともと、アレクサンダは『アキト』の監督である赤根和樹さんのイメージがあ

※1　『OVERMAN キングゲイナー』／2002年～2003年に放送されたTVアニメシリーズ。安田氏はメカニックデザインとしてクレジットされた。ま役機キングゲイナーを含むオーバーマン 駆動機器シルエットマシンをデザインしている。安田氏にとって初のメカニカルデザインとなった。
※2　『コードギアス　反逆のルルーシュ』シリーズ／2006年にスタートしたTVアニメ。安田氏は、ナイトメアフレームと呼ばれる戦闘兵器のうち、ランスロット サザーランドをデザインしている。頭部のランドスピナーや背面にあるコクピットなど、ナイトメアフレームの基本機構も提案した。外伝である『コードギアス　亡国のアキト』では、アレクサンダをデザイン。
※3　現パンダイナムコエンターテインメント
※4　『モーレツ宇宙海賊』シリーズ／2012年からスタートしたTVアニメシリーズ。安田氏はあきまん名義でキャラクターデザイン原案を担当。『劇場版 モーレツ宇宙海賊 ABYSS OF HYPERSPACE -亜空の深淵』において、超亜空間潜水艇アドヴァゾーレと呼ばれる可変メカをデザインしている。

り、長距離弾道弾の先端に搭載する設定がありました。そうなると、軽量で折り畳み機構がないとまずいわけです。僕にとってそれは苦手な分野なんです。美しく折り畳む構造を作ることをハナから諦めてしまったので、軽さを出すために女性型にしました。女性型にすれば腕が細くなるので、折り畳みも容易な雰囲気が出ますから。一方で、CGの問題点というのは、止め絵が苦手なことです。だからメカが常に動くことになるのですが、そうするとすごくメカのフォルムが見えづらくなる。なので、頭を大きくしてわかりやすいシルエットにすることは心掛けました。

ガンダムから離れたキャラとして成立するメカは難しい

『モ ーレツ宇宙海賊』(原作)の劇場版でもー体、アドヴァンシ ーというメカのデザインを担当して、それからG-セルフの話がきました。ありがたかったですね。メカデザイナーとしては、ガンダムはいつか通らなければいけない道だったので。『コードギアス』のナイトメアフレ ームとアドヴァンシ ーを担当したことで、僕はメカデザイナー的になったかなと思っていたのですが、実際にG-セルフをやってみると「まだまだ素人だ」と感じました。こういうことは言ってはいけないかもしれませんが、アマチュア精神が強すぎると思いましたね。やはりメカデザイナーはやることが多すぎました(笑)。メカを描ける人って世の中にそれなりにいると思うのですが、キャラクター性のあるメカや、ガンダムから離れたキャラとして成立するメカを作るのは非常に難しいと思います。その意味では、どうしても大河原さんの功績というか壁さに行き着きます。例えば、『疾風アトムの』のマグナムエ ースとっ主人公は、野球をモチーフにしたメカなので、キャップとグロ ーブを装着しています。そこまでは誰でも思いつきそうじゃないですか? でも大河原さんはさらに、ピッチングマシンの要素をデザインに採り入れられているんですよ。ピッチャ なのになぜピッチングマシンを持っているんだという(笑)。でも、その外観はガンキャノン的になって、ギミックはそんなに多くないのに、すごくメカ感が強いんです。あれはとてつもない発明ですね。

メカをデザインする工程として、まずワールドデザインを作る

メカをデザインする工程としては、ワールドデザインと言ったら大げさですが、複数の機体を同時に描いて、バランスを取れるかどうかをまず確認します。そこからひとつひとつの機体を突き詰めていくやり方です。一旦、ある程度の体数を描いていかないとやる気が出ないんですよ。主人公機か傑作かどうかは、他と比べてどうか、という話なので。G-セルフをデザインするときも、まず全体のワールドマップを作成しています。そのときはすでにあった形部さんのモビルスーツも使って、各勢力に配置していくやり方でした。この発想自体は、キャラデザインから生み出したもので、昔『ファイナルファイト』を担当していたときに会得しました。その前作に当たる『ロストワールド』で能大な作業時間と人員を使ってしまったこともあって、『ファイナルファイト』のときは効率性を気にしました。効率を上げるためには、皆が作業できる前に自分の中である程度すべての要素を揃えておかなければならないんです。なので、当時のゲームではかなり珍しいことだと思うのですが、開発をはじめる前にキャラクターデザインがほとんど揃っているというのをやりました。そのときに、すべてのキャラのバランスを見ながらデザインすることをやったんです。それが僕の中では成功体験としてずっとあって、それをメカのデザイン作業にも適用させたいんだと思います。それは一方で、『マシンガ ン』に登場する敵のような、突拍子もないデザインの面白みにはつながり難いですけどね。

塗りはパソコンにラフを取り込んだらすぐにはじめます

作業としては、まず下書きを鉛筆などで描いて、パソコンに取り込んだ瞬間にすぐに塗りはじめます。キャラクタ がある程度完成すればすぐに塗りたくなってしまう性格なので先にやります。それからまたラフを描いて、取り込んでは塗って、取り込んでは塗ってを繰り返して、そうやってできたメカのラフデザインを並べて、色の調整をしつつ一覧表を作ります。その一覧表を見ながら、また描き直していくんです。これまでも何度かお話している、解像度が上がっていくようなデザインしていく手法です。そのためには、色は必須ですね。デザイン自体はゲームのドットみたいな、すごくラフなものもあるので。

今後は、パワードスーツ的なものを描いてみたい

今、もしまたガンダムのデザインをする機会があるとすれば、個人的には富野監督以外のガンダムにもチャレンジしてみたいなと思います。とても贅沢な話ではありますが、一度、富野監督のガンダムと、別の方が携わるガンダムの両方に関わってみたい気持ちはありますね。そういった作品のこと以外でいうと、古式ゆかしいパワ トスーツ的なものを描いてみたいですね。古式ゆかしいパワートスーツというのは、戦隊モノのバトルス ツやアイアンマンのような洗練されたものではなくて『宇宙の戦士』に出てくるような、「一生懸命作りました」感があるものをここでは言っています。そういうものって昔はマニアックな存在でしたよね。ところが、今は実際に売り出されるくらいのものになった。例えば、サイバーダインというパワ ドスーツの制作会社は、実際に上場もしているくらいですから。ということは、現実の世界ではパワートスーツ競争が起きているわけです。皆さんはまだ気づいていないかもしれませんが、『既にこれ』だってパワードスーツみたいなものです。人間にメカを載せると、メカ単体だとキャラクター性が出せないという弱点を簡単に補えるわけです。今はプラモデルもフィギュアも成形技術が向上していますから、女の子自体がプラスチックのモデルでも可愛くできます。女の子というガジェットが素晴らしければ、メカを載せたらいけますよね。これは男性のモデルにしたって同じことです。僕はそこに対してアイデアがあるので、どこかで発表できることがあると良いなと思っています。

Ippei Gyobu

形部一平

「ガンダム Gのレコンギスタ」(メカデザイン)

PROFILE

ぎょうぶ いっぺい

[illegible]

Kenichi Yoshida

吉田健一

「ガンダム Gのレコンギスタ」キャラクターデザイン 総作画監督

PROFILE

よしだ けんいち

[illegible]

まだスタジオジブリにいたときに、富野監督で『∀ガンダム』が制作されるというニュースを見たんです。同時に発表された安田さんのデザインを見て、「上手い人がいるな、作品に参加したいな」と思いました。それが、会社を辞めるひとつのきっかけになりました。

というのも、僕なら安田さんの絵を描きこなせるんじゃないか、と思ったんです。でも、実際に描きはじめたら、これがとても難しい。僕の今までの立体表現のフォーマットではとらえ切れないところや、とらえ方の違う理屈がある。理屈で描いた絵は上手に見えます。でも、良いキャラクターになるかどうかは、理屈のとらえ方でも大きく変わってくるんです。安田さんのキャラクターで原画の作業をすることで、絵に秘められた艶や記号の構成、そしてキャラクターについて、改めて考えるきっかけになりました。

実際に安田さんにお会いしたのは『∀ガンダム』のときではなくて、『キングゲイナー』のときです。僕はまず、プロットと安田さんが描いた主役機のオーバーマンを基にイメージボードをたくさん描いたんです。安田さんはそれをプロデューサーを通じて見ていたらしく、焼肉屋でいきなり握手を求められたんです(笑)。「あの絵を描いた人ですか!」と。それが初対面で、うれしい出会いでした。『キングゲイナー』では、安田さんの絵の描き方や解釈に触れることができたのが面白かったですね。あの頃、パソコンで絵を描く人を見たのも安田さんがはじめてでした。だから、先端技術の人という感じでしたし、同じ絵描きというカテゴリーのはずなのに、明らかに違うタイプだ、という思いを持っていました。キャラクターデザインをやりはじめたのはズバリ安田さんの影響です。アニメーターとして僕らが反応する部分と安田さんの反応する部分のズレが気になって、デザインの領域にも踏み込んでいきました。あくまでもアニメーターを基本としていますが、その守備範囲が広げられたのは、安田さんのデザインの方法論を知ろうとしたのが大きいですね。

久々に『G-レコ』で一緒に仕事をすることになりましたが、それまでも別作品のキャラクター案を見てもらったりしていました。なんというか、先生に絵を見せるみたいな感じで(笑)。

『G-レコ』では当初、キャラクターとメカニカルのデザイン進行にバラツキがあったんです。それを踏まえてもこの状況を変えられるのは安田さんしかいないと。実際「G-セルフ」のデザインを見て、安心したというか「これはいけるぞ!」と思いました。

実作業でも、安田さんはまずレクテンなどの標準的なモビルスーツを先に進めて、それからG-セルフの仕上げに入っていました。レクテンは、キャピタル・タワーを保守するという設定にこれ以上ない形状と機構です。それに対して、フォトン・エネルギーを使ったG-セルフが限りない力を秘めているように見えるデザインの対比。実にわかりやすい。

そもそも、僕は安田さんのデザインが大好きなんですよ。最高にハイセンスです。陰影を失った立体感、ハイライトの入り方、それらが非常に立体的で。しかも、印象に残るラインでディテールも巧みです。それをアニメにしていくのは確かに大変で、G-セルフも、カッコいいなと思いつつ、線が減らせないのはアニメーター泣かせなところではありました。でも、デザインを経験した今の僕には意図がわかる気がするので減らせないんです。これは困ったことです……(笑)。

アニメは人に見せるためにあります。視聴者にどのように見せたいか。その途中にデザインがある。安田さんのものは絵としてもデザインとしても人に伝えるものとしての魅力に溢れていて、デザイナーとしての方法論と感性、そしてエロスがないまぜになっている。総合的、多角的な知的変態だと思っています(苦笑)。

安田さんにはこれからも、未来を感じるSF作品に関わっていってほしいです。見る人を選ばないSFが、安田さんにならできるので。そのような機会があるときには、何かしら僕も協力できればいいなと思っています。

僕は世代的にカプコンさんのゲームデザインに憧れて、安田さんには大変影響を受けています。だから、『ストリートファイターII』も『ファイナルファイト』も『ロストワールド』も『サイドアーム』も夢中で遊びました。小学5年生の時に誕生日に買ってもらった『1942』のファミコンカセットのパッケージは安田さんが手掛けられていたということを現場で伺ったり……とにかく安田さんのお仕事の影響を受けていない同年代の絵描きはいないんじゃないかと、思うくらいです。

元々、『G-レコ』では僕が主役機のデザインを先に提出していたんです。しかしその後なんとなく時は過ぎ、安田さんが参加されたということではじめに安田さんの主役メカのプレゼンを皆で伺ったんです。そのプレゼン力&デザイン力たるや凄まじく、見た目からも理屈からも一瞬で主役デザインが決定しました。流石安田さんだと、思いました。その後も富野監督とのやりとりで出来上がって行く主役機デザイン作業において、ちょくちょく発せられる言葉が世界観の重要なキーになっていったり、細かな血肉になっていくのを目の当たりにして、仕事のやり方をとても勉強させてもらいました。

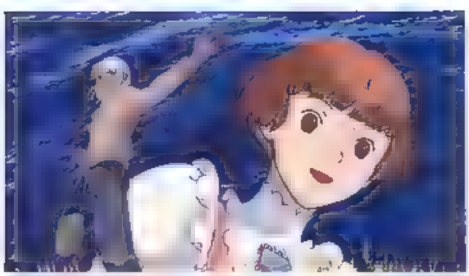
G-セルフは「新しいこと」を宿命づけられた立ち位置でありながら、安田さんのデザインは最初のRX-78の印象すらあるシンプルなシルエットに「これは新しい」という要素がしっかり詰まっていて、なおかつ少年のようなフレッシュなキャラクター性もある、という離れ業をしていると思いました。

僕への影響はいわずもがな、少年の頃から知らず知らずの内に影響を受けていたわけですから、今回は全て見逃さない様に安田さんの仕事に注目していました。特にモビルスーツ「グリモア」のデザインでは、ぼくのラフデザインを、安田さんが一旦修正、さらに僕が仕上げ、という行程がありました。この時いただいた情報量が巨大で、本当に得難い経験をさせてもらいました。

僕が安田さんに期待するなんておこがましいことはありません。これからも精力的に仕事を続けていかれると思いますが、僕らにとってそれがなによりの励みになります。今後も産み出されるかっこいいデザインやイラスト、本当に楽しみにしております。

CHARACTER DESIGN
キャラクターデザイン

「ガンダム[illegible]」[illegible]のデザイン[illegible]ナムのパイロット[illegible]のみ、安田氏がデザインを描き起こしている。



「機動戦士ガンダム」[illegible]キャラクターデザイン[illegible]

「∀ガンダム」／劇場版「∀ガンダムI 地球光」、「∀ガンダムII 月光蝶」
放送年月日 1999年4月9日～2000年4月14日 全50話
（劇場版 I」2002年2月9日公開 劇場版 II」2002年2月10日公開）

[illegible]キャラクターデザイン ゲーム内のカットイラストを担当

「ガンダム トゥルーオデッセイ～失われしGの伝説～」
発売日 2005年6月30日
プラットフォーム PlayStation 2

※バンダイビジュアル 「∀ガンダム
ビデオグラム宣伝ポスター」ビデオグラム第1巻ジャケット
〈制作年〉1995年

Yasuna's comment

[illegible]

イラストギャラリー

キングレコード
「∀ガンダム オリジナルサウンドトラック1」シャケット
〈制作年〉1999年

Yasuda's comment

[illegible]（P113掲載）は、『∀ガンダム』の音楽を担当していた菅野よう子さん
[illegible]描き直したイラストです。このイラストは気に入っています。

※ キングレコード
「▼ガンダム オリジナルサウンドトラックII ディアナ&キエル シャケット
〈制作年〉1999年

Yasuda's comment

このディアナとキエルのイラストも、気に入っているものの一枚です。ディアナ ソレルは高野さんから『無敵鋼人ダイターン3』に登場するコロスめた[illegible]を出してま[illegible]と言われて描いたキャラ[illegible]。

イラストギャラリー

Yasuda's comment

[illegible]

» キングレコード
∀ガンダム オリジナルサウントトラックⅢ COCOA
ジャケット
〈制作年〉2000年

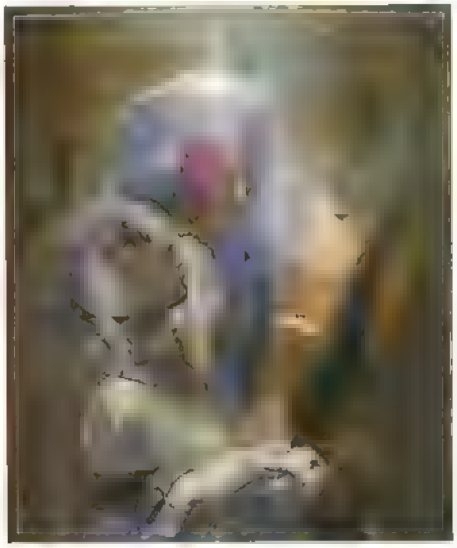
« キングレコード
劇場版 ∀ガンダム
オリジナルサウントトラック
「惑星の午後、僕らはキスをした
ジャケット
〈制作年〉2002年

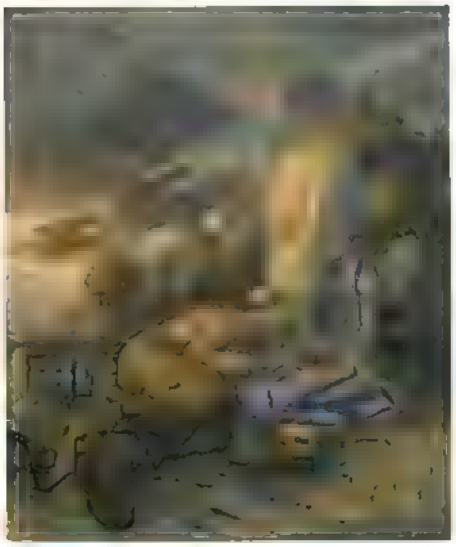
イラストギャラリー

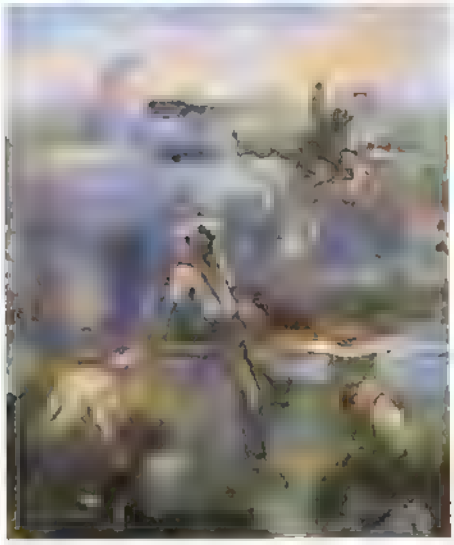
株式会社KADOKAWA
「YASUDA AKIRA ∀ GUNDAM DESIGNS
表紙・裏表紙イラスト
〈制作年〉2001年

Yasuda's comment

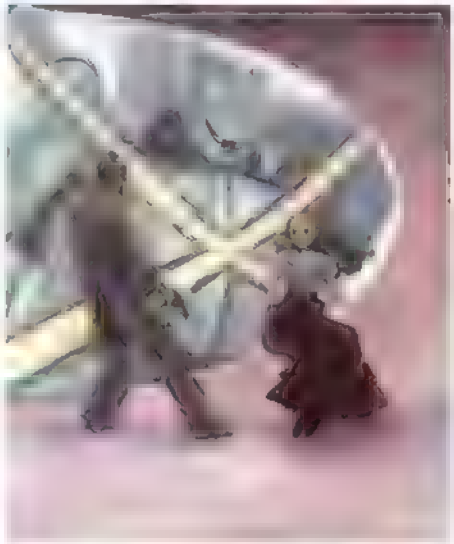
[illegible]ました。日常感というか、ロランとソシエが休憩しているイメージを描くことで[illegible]ティみたいなのが出るんじゃうと。これはPhotoshopで描きました。

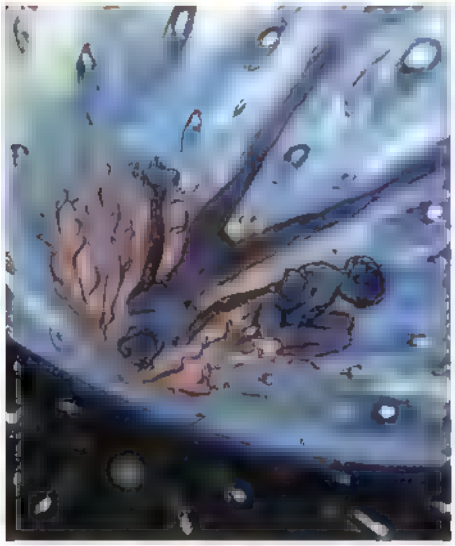






イラストギャラリー





※バンダイビジュアル「Vガンダム」ビデオグラム第2巻～第13巻ジャケット（制作年）1989年（2巻）、2000年（3巻～13巻）

バンダイビジュアル Blu-ray「∀ガンダム I 地球光(通常版)」ジャケットイラスト 〈制作年〉2002年

Yasuda's comment

月光蝶の絵と対になっているので、こちらは明るくしようとしました。花に囲まれて、楽しげな様子を描きたかったんです。ロランの顔をアップにしてリアルに描いたのですが、楽しげに見せるのは難しいなと思いましたね。

≪
バンダイビジュアル Blu-ray「∀ガンダムⅡ 月光蝶(通常版)」シャケットイラスト (制作年)2002年

[illegible]

≪ バンダイビジュアル
DVDボックス G-SELECTION ∀ガンダム」
ボックスイラスト（前面：ターンエーガンダム）
〈制作年〉2010年

≫ バンダイビジュアル
DVDボックス G-SELECTION ∀ガンダム」
ボックスイラスト（背面：カプル&ソシエ）
〈制作年〉2010年

Yasuda's comment

ロボットがメインなのに[illegible]。ロ[illegible]て良[illegible]のですが、あえて中を描きました。その視点を見ながらの作業でしたね。ソシエとカプルはキャパンが乱れたあとのシーンです。

※バンダイビジュアル
DVDボックス ∀ガンダム MEMORIAL BOX1~II」宣伝用ポスター
〈制作年〉2007年

[illegible]

少し[illegible]ですが気に入っています。ペンを走ったというか。HI-TECとラボ[illegible]ペンを気に入っていて、ザクザク描いていたのが楽しくて。HI-TECは初めてペンで描けるなと思いました。ロジ[illegible]の[illegible]を描けたのは[illegible]です。

イラストギャラリー

※ バンダイビジュアル
「∀ガンダム」バインダー用イラスト　〈制作年〉2003年

[illegible]

劇場版「∀ガンダム」の[illegible]時に制作された、バインダー用のイラストです。ハリーに関しては、プロデューサーの河口佳高氏(サン[illegible]の[illegible]を[illegible]とがないので[illegible]という[illegible]ストが多ったので描きました。

※バンダイビジュアル
DVDボックス「Vガンダム MEMORIAL BOX」
解説書イラスト
〈制作年〉2007年

Yasuda's comment

これは水彩で描いています。水彩の絵は、鮮明が薄っても、その絵の情報量が保たれるという感じがします。今こうやって改めて見ると、変わった絵ですね。明いですけど、個人的には好きな絵ですね。

イラストギャラリー

※ バンダイビジュアル
DVDボックス「▼ガンダム MEMORIAL BOXⅡ」
解説書イラスト
〈制作年〉2007年

Yasuda's comment

ディアナ カウンター側もミリシャ側と同じように[illegible]です。こう[illegible]た相さに[illegible]かれるのは[illegible]らは[illegible]キ[illegible]イに
しなければいけないという気持ちがあるからですね。また、こうやってザクザク描くのも良いかもしれません。

CHARACTER DESIGN Part.1
∀ガンダム

『∀ガンダム』において、安田氏はキャラクターデザイン全般を手掛けた（原案）。産業革命期を意識した地球人と、近未来的なムーンレイス（月の民）。その双方のデザインを、カラー稿をメインに紹介する。

普段着

運転手姿

普段着（冬）

ロラン・セアック（服装バリエーション）

ロラン・セアック。豊富なロランの服装。普段着や冬服、運転手、パイロットスーツ、複葉機を操縦する際の飛行服、成人式で着用した成人服まである。金魚のおもちゃはロランが肩の離さず持ち歩いていたもの。

飛行服

パイロットスーツ

成人式用の服

金魚のおもちゃ

アニメ設定稿

Animation & Design

（作画　菱沼義仁）

キャラクター原案（地球側）

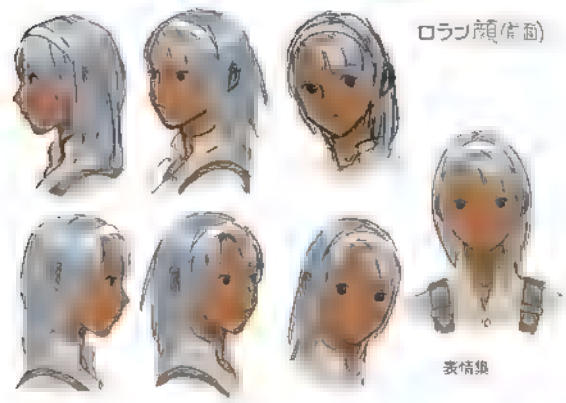
Yasuo's comment

ロランは[illegible]設定が決まる前からデザインを描いていました。彼は宇宙からやってくるので、地球の人が「謎の人」と思えるビジュアルにしたくて[illegible]あとは、どんなボロい服装でも[illegible]と、上流階級の人が気にかけるだろうと。キースは、ラフで提案して[illegible]ロランのイメージを使いました。フランは、1800年くらいに活躍したブルーマー夫人という人物がいるのですが、彼女のような活動的な女性を再現しようとしましたね。

ロラン・セアック（服装バリエーション／表情）

[illegible]ロランとして[illegible]ローラとしてユーンレイスと交流した[illegible]ロランで[illegible]カラーリングを加えた[illegible]用のイラスト。

トレス姿



ロラン顔（前面）

表情集

最終回用

宇宙服

[illegible]

キース・レジェ フラン・ドール

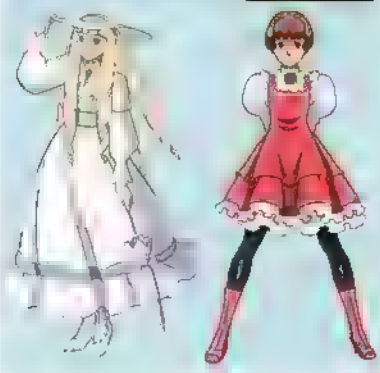
ロランと共に[illegible]となるキースは主人[illegible]となるフラン[illegible]

キャラクター原案（地球側）

▼ガンダム

（作画　菱沼義仁）

▼アニメ設定稿



Animation's Design

成人服

普段着

飛行服

最終回（カラー参考用）

ソシエ・ハイム

ポジカットで「おてんば娘」のような快活さが滲む。ソシエ・ポーズ集でも、その性格が反映され、高級食事がよっぽりと描かれた。最終回用のデザインでは、既装もその表情もかなり大人の女性へと変貌を遂げている。

裸体

ポーズ集

アップ

キャラクター原案（地球側）

Yasuda's comment

キエルはディアナとともに、最初の段階で描きました。当初から顔が似ている設定でしたが、入れ替わらずにキエルは死ぬ予定だったんです。だから「消える」なんです。ソシエは、キエルより10年くらい進んだ服装にしました。第1話冒頭だとスカートですが、のちにパンツスタイルになっていきます。1900年～1930年くらいの服装のイメージをそれぞれのキャラクターに反映しました。表情集は普段描かないのですが、このときは頑張りましたね。

キエル・ハイム

キエルのテーマカラーは青で、瞳の色にも反映されている。まだ幼さの残る妹のソシエに比べて、キエルはかなり大人びた表情となっている。ソシエにもある裸体のデザイン稿は、遊びのシーンがある1話用に描かれたもの。

ハイム家の人々

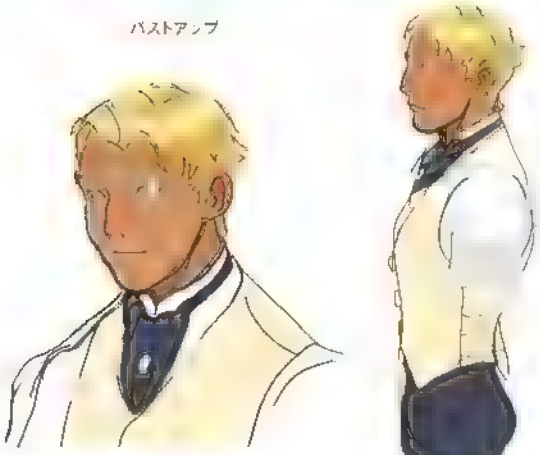
鉱山経営の実業家として成功したディラン・ハイムとその妻。サムとジェシカはハイム家の使用人で、屋敷で働いていた。

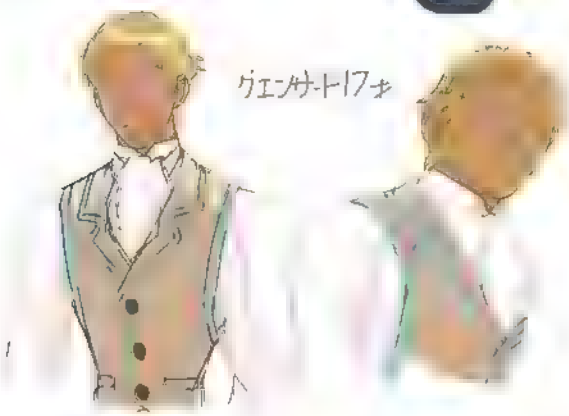
キャラクター原案（地球側）

ガンダム

アニメ設定稿
（作画 菱沼義仁）
Animation's Design

外出着
17歳時


バストアップ


グエンサードリフォ

※グエン・サード・ラインフォード

[illegible]

領主達
領主たち
イルの長老

※長老　領主たち

[illegible]

キャラクター原案（地球側）

[illegible]

ミリシャの兵士たちは、[illegible]南北戦争やその前後の時代の[illegible]をしていたので、そのイメージが入っています。『Vガンダム』のあと、[illegible]を貫きにしたゲーム『レッド・デッド・リナルバー』の[illegible]するのですが、その影響もあったかもしれません。イングレンサの[illegible]であるグエンでしたわ。[illegible]の上[illegible]色を[illegible]することですね。[illegible]として、配色が少なければ[illegible]ほど、クレ[illegible]が[illegible]見えるんですよ。

軍服（戦闘服装）

軍服（右 礼装 左 常装）

※※ ミハエル・ゲルン ヤーニ・オビュス

[illegible]

※ ミリシャの兵士たち

[illegible]

キャラクター原案（地球側）

◀アニメ設定編

Animation's Design

「作画　菱沼義仁」

≫ メシェー・クン

ノシエの友人で、彼女にイングレッサ・ミリシャ入りを勧めた[illegible]デザインされているが、どちら[illegible]

≪ ラダラム・クン

[illegible]子共通のアイテムとなっていた。

キャラクター原案（地球側）

Yasuda's comment

ラダラムやメンバーはそってもないですが、シドやショゼフ、関しては、当時の地球人の典型というか、現地人感が強いのをイメージしていました。インクレッサ領は産業も発達し、発達しているので、北アメリアも陸でも非常に恵れいなところでしょうとも、他はまだまだ荒れ地も残っているはずで、そこに、よそ人な感じのんたちがいるだろうと思い、ふたりの衣装はインクレッサの人たちに比べても古めかしい格好になっています。

アニメ設定集

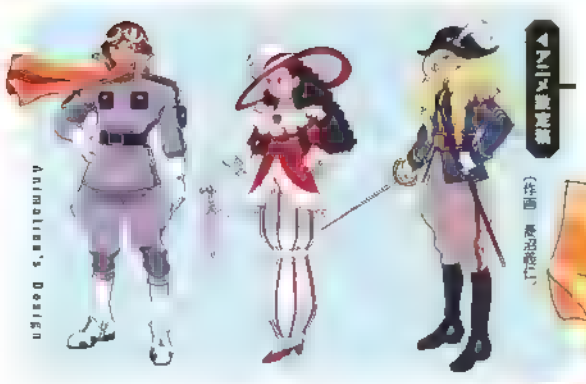
（作画　菱沼義仁）

≪ ≫ シド・ムンザ ショゼフ・ヨット

町の人々

ウィル・ゲイム

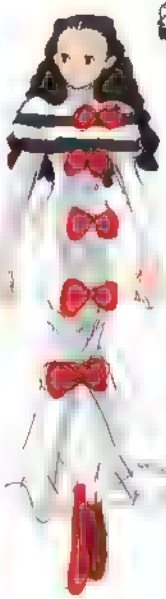
キャラクター原案〈地球側〉



（作画 長沼義仁）

スエサイド隊

[illegible]



リリ・ボルジャーノ

[illegible]

キャラクター原案（地球側）

Yasuda's comment

リノの服装は、キエルよりも少し前、1800年代後半のフランスのイメージです。服装は完全な創作でも良かったのですが、実在したものを改変するほうが作品的に合っているのかなと。マリガンやアデスカの人たちは、富野監督が描いて送ってきたラフをもとにしています。富野監督のデザインはちゃんとポイントをとらえているんですよ。デザインは企画を視覚化したものですから、企画者というのは大抵ツボをおさえたものになります。

▶アニメ設定稿（作画 菱沼義仁）

Animation's Design

≫アデスカの民

タルカ

マヤノト

クワウトル

カキトたち

アニス・ベル

≪地球の人々

ロランとディアナが地球に[illegible]

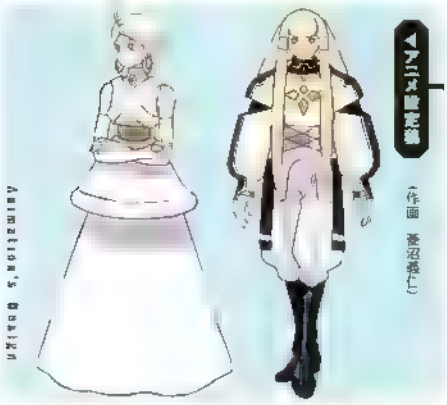
≫ノックスの人々
新成人

[illegible]

ノックスの人々

新成人

キャラクター原案（月側）



▼アニメ設定表

（作画　菱沼義仁）

3面図

ディアナ　カウンター正装

外出着（キエル扮装時）

※※ ディアナ・ソレル（服装バリエーション）

[illegible]

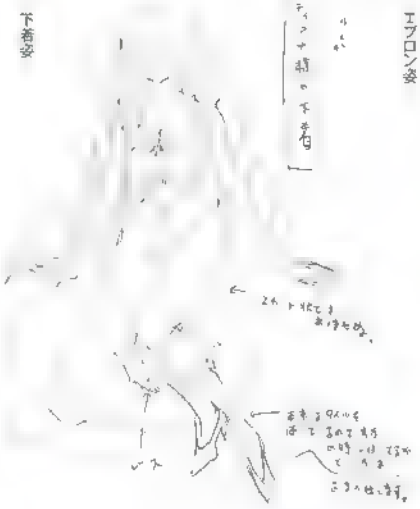
トレス

地球降下時（キエル扮装時）

キャラクター原案（月側）

Yasuda's common

[illegible]

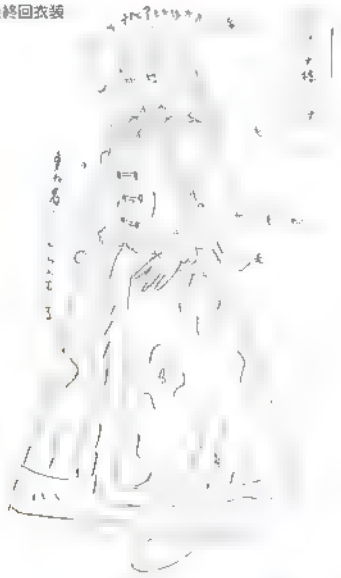

下着姿

エプロン姿

© SUNRISE

親衛隊制服

パーティー用衣装


最終回衣装

ディアナ・ソレル

[illegible]

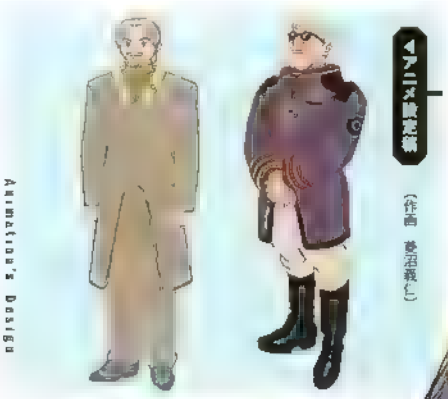
アニメ設定稿
（作画　菴沼義仁）

Animation & Design

ハリー・オード

[illegible]

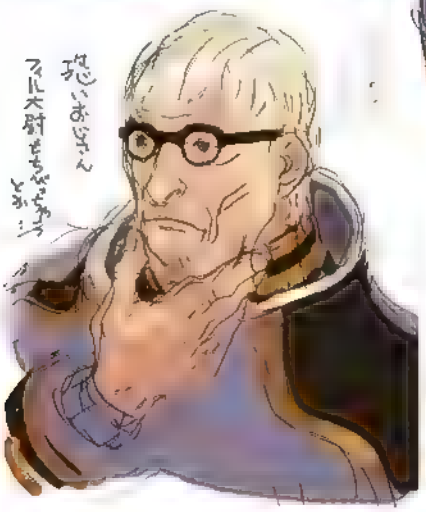
キャラクター原案（月側）



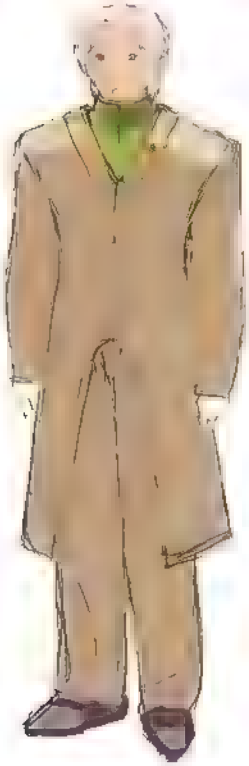
アニメ設定稿

（作画　菱沼義仁）

Animation's Design



アジ大佐



ミラン・アレックス

ミラン・レックス

ディアナ親衛隊

キャラクター原案（月側）

Vision's comment

[illegible]ディアナ・カウンターのパイロットスーツは『宇宙大戦争』の大量人みたいに、[illegible]上は悪そうだけど可愛げもある感じにしたかったんです。逆に制服は悪そうじゃない感じにしていて、カラーリングも含めて気に入っていますね。ムーンレイスは文明が地球よりも発達しているわけですが、漠然と未来を示すのは難しかったので、軍事組織という形があったのはキャラクターを作る上でも非常にやりやすかったです。

フィル・アッカマン

[illegible]

Animation's Design

アニメ設定稿

（作画　菱沼義仁）

ボウ・エイジ

ディアナ・カウンターの女性士官で、フィルの[illegible]。ヒッチ[illegible]が印象[illegible]。最低線で表現するため、[illegible]のほかパイロットスーツ[illegible]時の姿も描かれた。

キャラクター原案（月側）

アニメ設定稿
（作画　菱沼義仁）

≫≫ラルファ・ゼノア　アナン

ディノナ ウンタ の士官たち。モビルス の発展作業を ア ゼノア は 女 兵 の 原 で 髪 の が異なる。補給部隊所属のアナンも原案では金髪でより 原案のイメージ。

D.C. パイロットスーツ

パイロットスーツ

宇宙服

士官制服

≪≫≪ パイロットスーツ　士官制服　宇宙服

ディノナ ウンタ の兵と士官が着用 パイロットスーツ 制服 宇宙服。士官制服は数種の タ ンがあり 中から 中 クラス 隊長クラス 兵と用として デザイ されたもの。

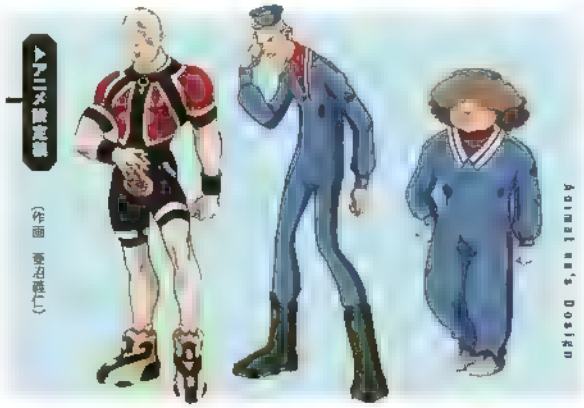
キャラクター原案(月側)

Yasuda's comment

コレンは凶人なので、格好も自転車用のスーツを参考にして独自のものを描きました。ブルーノとヤコップは、本編ですごく良いキャラクターになっていって驚きました。ムーンレイスの人々の多様性を表すひとつのパターンになったというか。『∀ガンダム』の総本家であった故、星山博之さんとタクシーでご一緒したとき、ブルーノとヤコップを気に入っているという話をしてくれて、いたく感動したのを覚えていますね。

※ブルーノ&ヤコップ

[illegible]



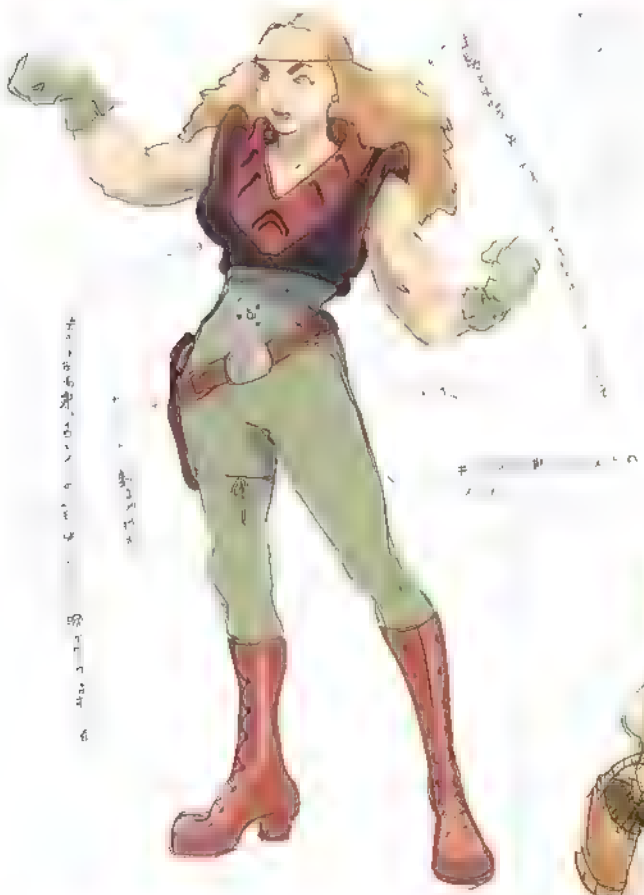
※コレン・ナンダー

[illegible]

キャラクター原案（月側）

アニメ設定稿

（作画 菱沼義仁）



レット隊

百年前に地球へと降下したムーンレイスの[illegible]レット隊のリーダー格。ムロンムロ[illegible]キャリ[illegible]カフナ[illegible]ヒ[illegible]をイメージしたファ[illegible]ョンスタイルとなっている。

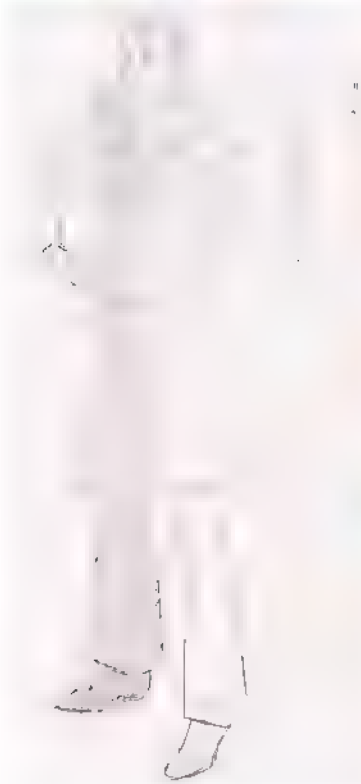
テテス・ハレ

[illegible]よって地球へと[illegible]された[illegible]者。[illegible]と露出度の高いセクシーな出で立ちを特徴とし、ディアナを追った。

キャラクター原案（月側）

Yasuda's comment

レット隊は時代遅れの人たち、ということで、ヒッピーにしました。ディアナが全然地球に来なくて不満はあるはずだし、実際に地球人からも嫌われていたわけです。でも、ヒッピーって時代遅れでも幸せそうじゃないですか。そこに救われる存在になっていますね。アグリッパは、とのポンションの人かはっきりさせない感じにしました。格好としては僧侶のイメージです。ケイサンは結局、計算高いことはしない、普通の人でしたね（笑）。



ミーム・ミドガルド

アグリッパの[illegible]と[illegible]。目の[illegible]の[illegible]。[illegible]れている。

ケイサン・ダーカイ

アグリッパの[illegible]。[illegible]・情報[illegible]をセットするアイディアは、安田氏の原案からすでに反映されていた。

アグリッパ・メンテナー

月の政治と冬の宮殿の管理をいるメンテナー氷の当主。情侶や[illegible]のイメージでデザインされた。透明のゴーグルも特徴のひとつ。

キャラクター原案（月側）

◀ガンダム

◀アニメ設定稿

（作画　菱沼義仁）

Animation & Design

≪ ギム・ギンガナム

[illegible]

≪ ギンガナム艦隊兵士

[illegible]

キャラクター原案(月側)

Yasuda's column

キンガナム艦隊は2000年間ずっと[illegible]だけ[illegible]ということなので、スタンダードに[illegible]ほくしようと。ギンガナムはその[illegible]ですね。メリーベルは「ボ[illegible]の[illegible]成」に登場する[illegible]メリーベル[illegible]ネルを軍勢監督が気に入って[illegible]してくれと。ただキンガナムと女性が並んだときに[illegible]なイメージがついてしまうのがちょっと嫌だったんです。なるべくそうならないように[illegible]メリーベルはヒエロみたいな存在[illegible]ました。

アニメ設定編
(作画 [illegible])

メリーベル・ガジットパイロット装束

メリーベル・ガジット(メリーベル&グエン)

[illegible]

マヒロー部隊

マヒロー[illegible]ダ[illegible]あるスムッシュ[illegible]しむ[illegible]そ[illegible]部下であるサンジャ[illegible]キャンドル[illegible]スム[illegible]ンは[illegible]イロットスを[illegible]ている。[illegible]ヤキネンはスカンヤンもデザインされ

キャラクター原案（月側）

（作画　菱沼義仁）

▼アニメ設定稿

Animation's Design

※運河人

ムーンレイスの中でも最も階級が低いとされる運河人。うんかびと。ロランもこの階級の出身である。デザインされたのは月編で登場するロランの友達で、月の運河を保守するためのスイムスーツも描かれている。

※ムーンレイス

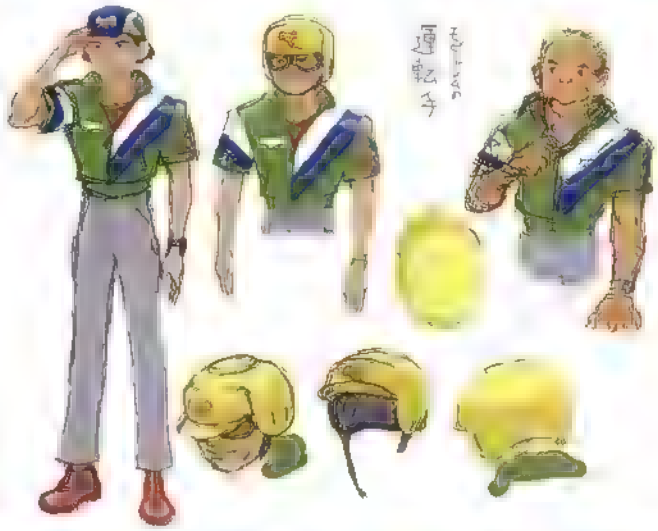
ムーンレイスのパーティー着（女性）

© SUNRISE

キャラクター原案（月側）

Yasuda's comment

ジャンプが地球へと帰還するとき、運河人をはじめ帰還を手伝ってくれるムーンレイスが必要になって描いたものです。こうやって見ると結構なんでも描きましたね。クランナップは苦手なので、菱沼義仁さんにお任せしましたが。全体の話になりますが『∀ガンダム』におけるデザインは遠近法的な手法で、すべてロランの目線を優先して考えています。彼が大切なもの、好きなものは美人に印象に残るようにデザインしています。



※※モビルリヴのパイロット　ムーンレイスの人々

むまそ、レーヴのパイロット。下はムーンレイスの一般市民たち。トースとは違って、彼らの普段着は必要にシンプルかつ運動的なものとしてデザインされている。

ターンエーガンダムデザイン稿

COLUMN

キャラクターデザインの原案、そして描き下ろしのキャラクターイラストが安田氏のもな仕事であった。一方で、少数ながら、ソフトデザインによるターンエーガンダムも描いている。上半身のマッシブなフォルムが特徴となっていた。

ターンエーガンダムの上半身を描いた。上図はショッピングの上、裏がわからラフで、その大きさが窺えるものになっていた。

※株式会社KADOKAWA
漫画「月の風」カバーイラスト
〈制作年〉2007年

宇宙服を纏ったロ[illegible]月の女王ディアナ[illegible]アロラ[illegible]の女であ[illegible]
学者のタム[illegible]セア[illegible]
隣下隊の[illegible]機であ[illegible]カラダ[illegible]レイアウトされていた

漫画「月の風」

DATA
発売日 2007年6月26日発行
出版社・株式会社KADOKAWA
著者 あきまん（安田朗）

[illegible]

第7話「ニュー・ヒューマンリーグ」扉
〈制作年〉2004年

連載7話目の扉用に描かれ[illegible]イラスト。ロランと[illegible]描かれているのは陽下[illegible]を[illegible]ていた[illegible]グレイ。『月の風』とは、[illegible]地球と月を描かれ[illegible]

第1話「おめざめ」扉
〈制作年〉2004年

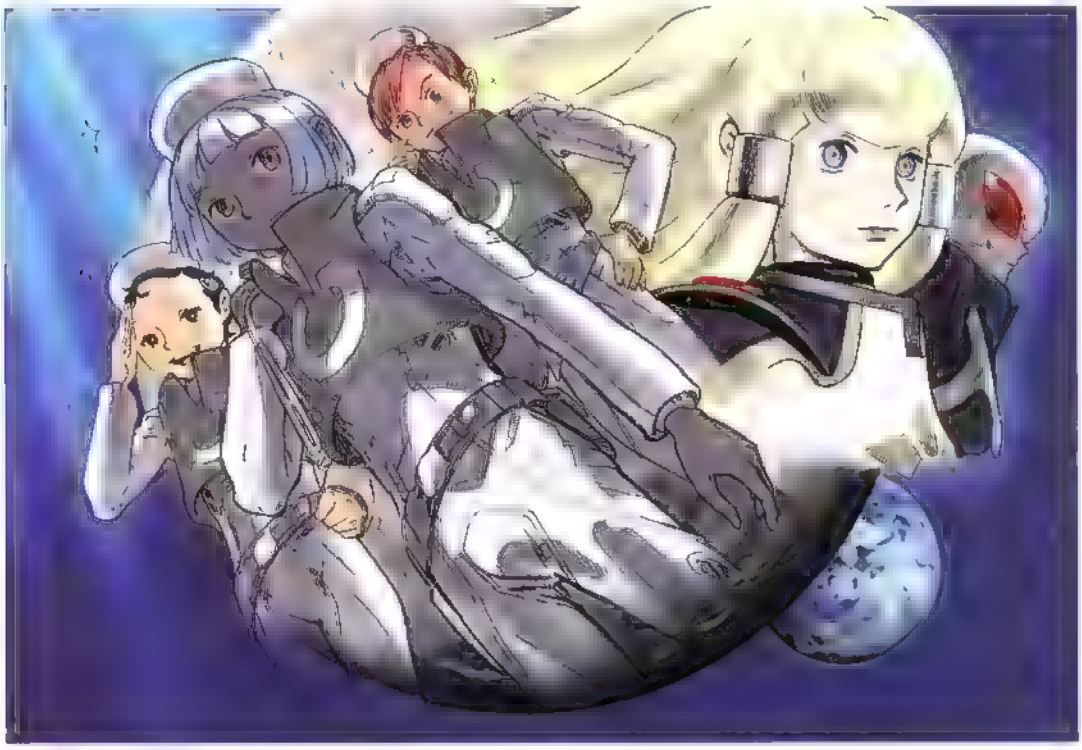
[illegible]すべき連載[illegible]目の扉と[illegible]描かれたカラーイラスト。タ[illegible]ノエ[illegible]カンタムの[illegible]ゴールドタイプの[illegible]ノエ[illegible]カンタム[illegible]が描かれている

第1話「おめざめ」見開きカラーページ
〈制作年〉2004年

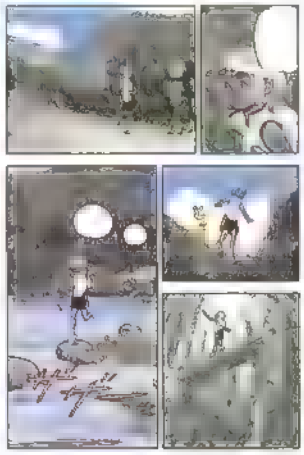
[illegible]

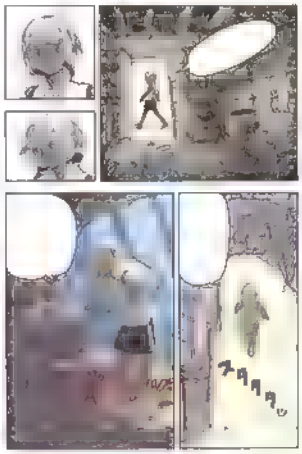
第2話「幻の降下隊?」見開きカラーページ
〈制作年〉2004年

[illegible]



漫画「月の風」





《予告編 月の風 カラーページ

『ア　ケ，ュ　ス，小説　　』
『月の風』の予告編。ロランが躍動的に描かれているのが印象的。のちの単本には未収録

月の風について

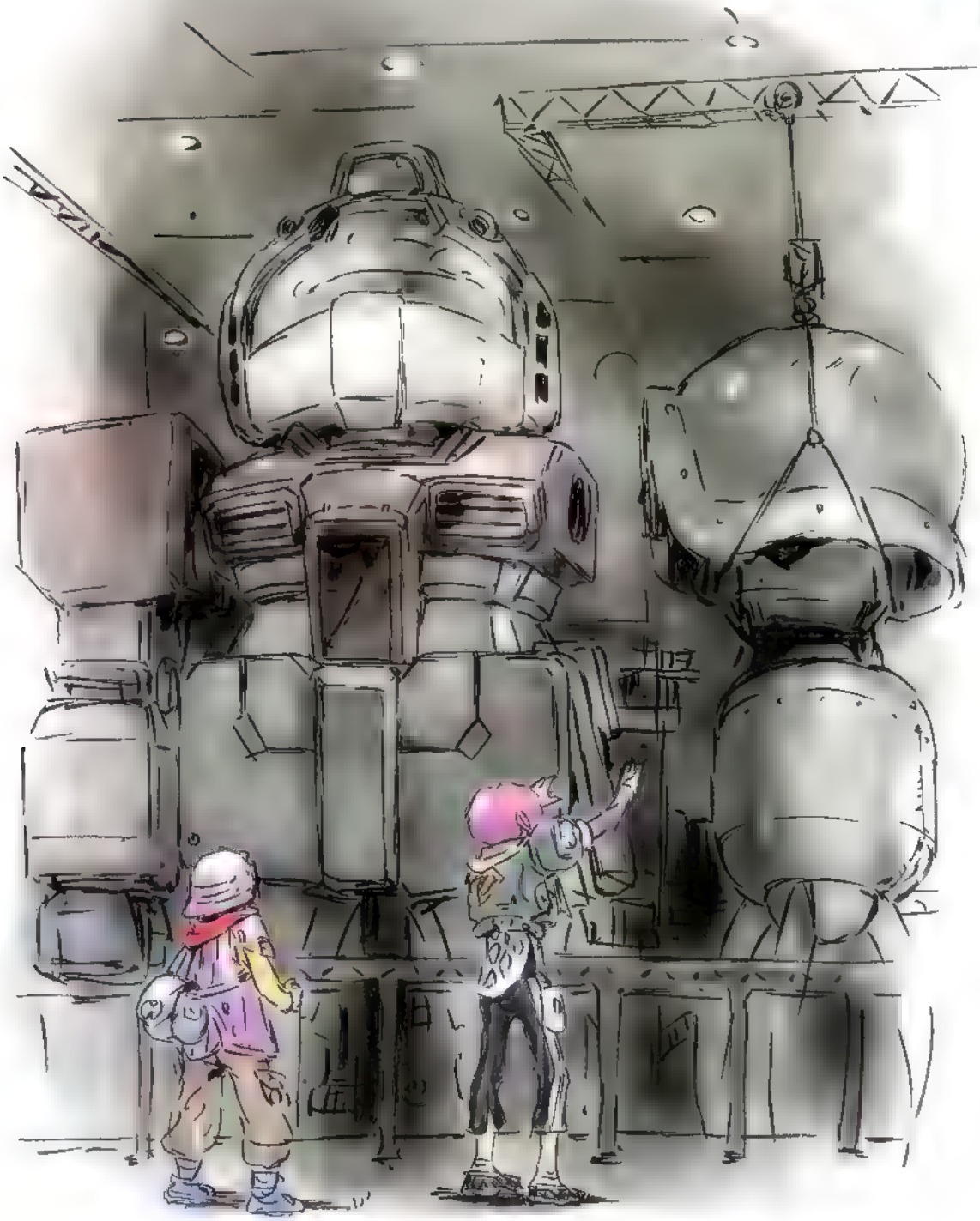
あきまん

漫画はとにかくつらかったですね。他の仕事ができないのでお金はなくなっていったし、不用意に[illegible]なかったのでめちゃめちゃ体重が増えました。向いていない仕事をするには、すごくカロリーが必要なんだなということを、改めて痛感した作品ではあります。でも、漫画に取り掛かる前は、ひと月に2枚以上は描けないんじゃないかと思っていたんですよ。それが、実際には毎回20枚ペ　シ描くことができたので、人間はやればできるんだなと。例えるならば、泳げない赤ちゃんを　無理やりプ　ルに投げ込ませたら、それなりに泳ぐことができた　僕にとって漫画の作業というのは、そのような体験でした。

当時の漫画の担当さんは、別の漫画雑誌からKADOKAWAに移ってきた人で、「絵が描ければ漫画も描けますよ」というすごいひと言をもらったのを覚えています。実際に、『月の風』はこうやって完成したので、その編集さんのおかげなのですが、今考えてみても、衝撃的なひと言だと思いますね。日本人は基本的に漫画に厳しいし、漫画に課せられるハードルが非常に高いじゃないですか。ところが、その編集さんは「絵が描ければ漫画も」という真逆の考え方で引っ張ってくれたので　描き切ることができたのかなと。

今となっては　これくらい　の枚数を毎回描いていくのはもう無理ですね。基本的に僕は、ひと　の絵をとう　かし　と　て　るタイプなんです。それが、漫画になると　コマとしてきっさと描かなければいけなくなる。でも、僕にはそのチャンネルがない。何よりも、ネームを描くこと、スケ　ュー　のキ　ッ　を　ったんじゃないですかね。だから、週刊誌連載というのはなんとも恐ろしいです

とは言え、一度チャレンジしたことで、漫画かどうしうものなのかやっ　みっ　ドか　[illegible]ます。僕は漫画はやらないほうが良い人間なんだというのが理解できましたが、2～3ページのちょっとしたものなら　ちゃ　ちょ　描いてよすし、これからも描きたいですね。



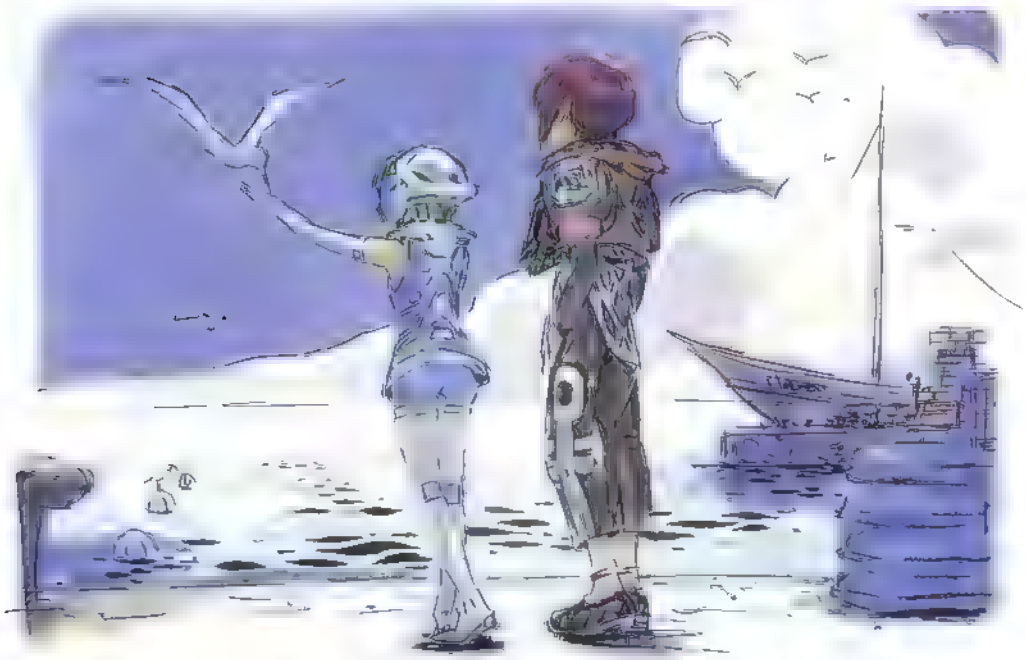
※ 作中イメージカット「カスタマイズ」
〈制作年〉2005年

劇中のイメージカット。トラッシュとフリッツが、ジムを改修している風景。

イラストギャラリー

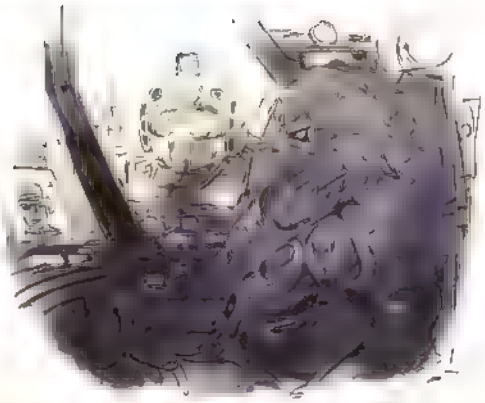
※ 作中イメージカット「休息」
〈制作年〉2005年

鳥の上でパンをかじるトラッシュとフリッツ。ふたりの信頼関係の強さを感じるイラスト。



※ 作中イメージカット「港の町」
〈制作年〉2005年

港町ポルトマーレに辿り着いたトラッシュとイーチィ。水鳥に囲をあげる平和な光景。



≫ 作中イメージカット
「コックピット」
〈制作年〉2005年

[illegible]

≫ 作中イメージカット
「焚き火を囲んで」
〈制作年〉2005年

[illegible]

イラストギャラリー

《 作中イメージカット
「旅立ち」
〈制作年〉2005年

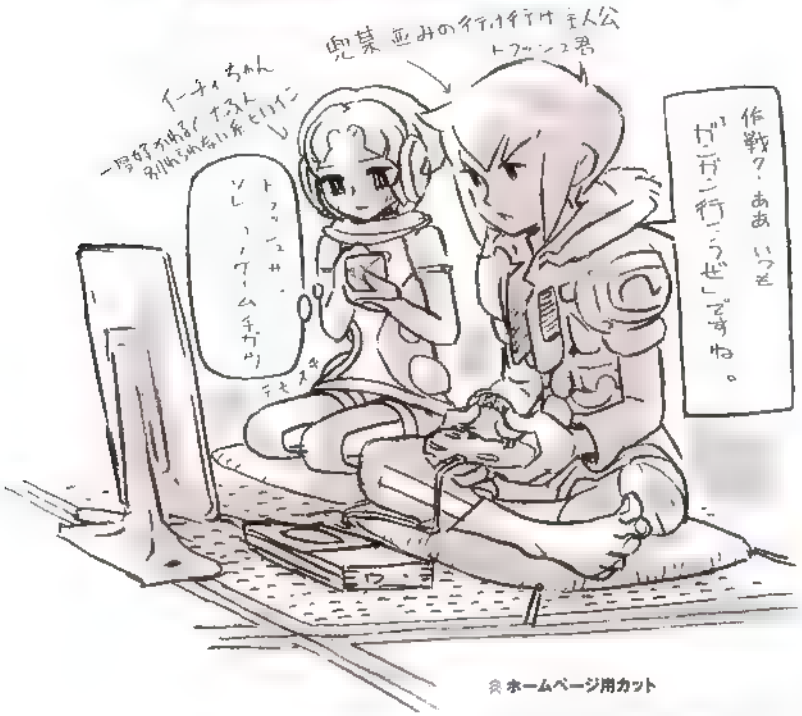
[illegible]のイラスト用に描かれ[illegible]。

》 作中イメージカット
「ストリート・ファイト」
〈制作年〉2005年

[illegible]イラスト。

※ホームページ用カット
〈制作年〉2005年

ゲーム内よりもリアルな筋肉と表情で描かれた集合イラスト。モビルス[illegible]も数多く描かれた。



※ホームページ用カット

公式ホームページに掲載された応援イラスト。トラッシュとイーディがゲームに熱中していた。

※ホームページ用カット

[illegible]

CHARACTER DESIGN Part.2

ガンダム トゥルーオデッセイ～失われしGの伝説～

「∀ガンダム」に続き、ゲーム作品「トゥルーオデッセイ」にてキャラクターデザインメキーヒシュアルを担当。本編中にインサートされるイメージカットも手掛けるなど、世界観の構築に大きく寄与している。

※ トラッシュ

赤髪とオッドアイを特徴とする主人公の少年。快活なイメージが強調されている。初期のラフでは、右目に眼帯をつけたものも存在した。決定稿では、縦がクリンナップされた状態でカラーリングが施されている。

キャラクター原案

イーチィ

[illegible]

キャラクター原案

Yasuda's [illegible]

ト[illegible]は[illegible]をつけて[illegible]るイメ[illegible]ジがあ[illegible]て[illegible]もしかし反映されています[illegible]ようとしたのかもしれません。イ[illegible]ラ[illegible]の変わ[illegible]な[illegible]なキャラクタ[illegible]です。そ[illegible]ぼく可愛い衣装を描こうと思い[illegible]ちゃん（「[illegible]ちゃん」のライ[illegible]を[illegible]しました。フリ[illegible]は[illegible]の子[illegible]なので[illegible]イザ[illegible]をつけました。イメージとしては「[illegible]の[illegible]」の[illegible]ですね。

※ フリッツ

[illegible]

トレミー・ザース

生き別れの兄を探していた主人公チームのひとり。『ピンクの迷[illegible]ときアイディ[illegible]が[illegible]されてる間は[illegible]ートを各[illegible]しあ[illegible]イロ[illegible]トス[illegible]なとキュ[illegible]トさを強調[illegible]ザイへと登場されている。

トゥルーオデッセイ

キャラクター原案

Yasuda's comment

ト[illegible]は、実は兄がいて・・・というのをにおわせないデザインにしました。[illegible]イロットスー[illegible]は『[illegible]メカ ザ ブングル』のイメージですね。ピンク迷[illegible]は[illegible]やってみたかったのです。迷[illegible]はアニメでは難しいですが、今回はゲームだったので。カベ[illegible]『[illegible]』[illegible]登場人物に[illegible]のような[illegible]している人がいたのをイメージしました。[illegible]くましいけれど、(性格が[illegible]めな[illegible]と思いました。

ガベンジャー

[illegible]デザイ[illegible]されたガベンジャ[illegible]は[illegible]のア[illegible]を[illegible]と[illegible]のコスチ[illegible]のサンクラスなど[illegible]の[illegible]

アストナ

[illegible]

リーファ

[illegible]

キャラクター原案

タッカー

ナイアール・ハーミット

キャラクター原案

Yasuda's comment

ナイアールは黒くて格好良い感じにしました。仮面を取ったらイケメンですが、イケメンにしない理由がないです。仮面を外したら変な顔では[illegible]。レンザーは、アイゼングラード軍の兵士ですね。[illegible]ものをつけて、これは新しいぞという気になっていました(笑)。ヴァンガスは海賊集団的な人です。イケメンと[illegible]うか強面だけど、会うと優しい人にしたいと思って[illegible]ました。[illegible]のキャラクターが多いですね。

ノインス・レンザー

トラ[illegible]の[illegible]アイゼングラード軍の[illegible]

ヴァンガス

トラッシュに力を貸す[illegible]団のリーダー。[illegible]入れた服装は、ポリゴンで再[illegible]できるゲームならではのもの。

キャラクター原案

キ・ハクホウ

パスリー・スー

ラヒス・ザース

キャラクター原案

[illegible]

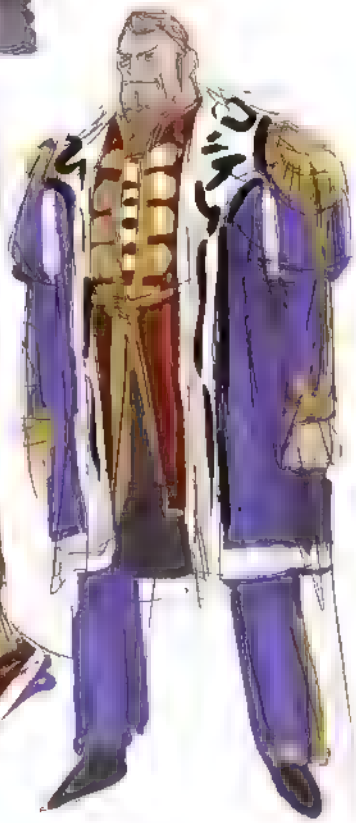
[illegible]クオウは春麗のイメージで、身体は春麗、顔や衣装はそのとき可愛いと思っていたものを描いていますね。マリーは設定上、おばあさんなのですが、白塗りのゴスロリにして、あまり年齢を感じさせないようにしています。P.98のティークとマフティはなぜから[illegible]がありますね。主人公でやれば[illegible]の[illegible]、こうして見るとおりとかきにやっていて、「ストII」のよう[illegible]の[illegible]をキャラクターが[illegible]ますね。

オリビア

[illegible]の友人[illegible]を[illegible]のような[illegible]を[illegible]する[illegible]は[illegible]

マリー・オリシン・ネイケシュネック・トキタ

[illegible]



エルモット・ダスタフ

[illegible]

オグス

[illegible]する[illegible]を[illegible]え[illegible]させる[illegible]の[illegible]となっていた[illegible]

キャラクター原案

ダート・アクター

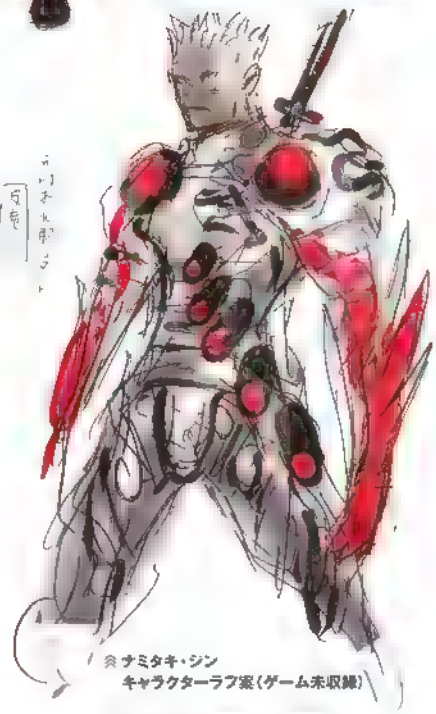
[illegible]

シャ・ソウセイ

[illegible]

ティック　マフディ

[illegible]



ナミタキ・ジン
キャラクターラフ案（ゲーム未収録）

[illegible]

COLUMN

『ガンダムネットワークオペレーション3』オペレーター キャラクターデザイン

『ガンダムネットワークオペレーション』が運営していたネットワークゲーム『ガンダムネットワークオペレーション』にガイド役として登場するオペレーター2名をデザイン。シチュエーションに応じて変わる複数の表情が描き分けられている。

※オペレーターA

※オペレーターB

安田朗、自身のキャラクターデザインについて語る

Akira Yasuda
Interview

デザインは企画に対して最適化されたものです

デザインというのは、企画に対して最適化されたものだと思います。企画を視覚化したのがデザインですから、そういう形になれば一番美しく、カッコいいですね。よく機能美という言葉が使われますが、デザイン自体が機能を表したものだと僕は考えていて、装飾も含めたすべてのものが機能です。装飾ひとつとっても、人間に対して何かしら働きかけるものがありますよね。豪華な装飾であれば豊かさだとか、伝統的な装飾であれば、形骸化の象徴だとか。そういう意味も含めて、作品に対してデザインがきちんと機能することが僕の理想です。みんなが決めた目標に対して一番近しいもの、それを作ることができたら良いと思っています。もともと、子どもの頃からデザインは苦手で、オリジナルなんて描いたことはほとんどなかったんですよ。ずっと『マジンガーZ』に登場するメカや、東映アニメーションのロボットばかり模写して描いていましたね。その中でオリジナルのキャラクターというと、当時『レンズマン』(※1)というシリーズ小説があって、その女性版としてダノネスちゃんという女の子を描きました。オリジナルといっても、黒髪で宇宙服を着ているくらいなものでしたが。本格的にキャラクターデザインをやり始めたというと、CAPCOMに入社してからになります。入った当時は「こんなことをやりたい、あんなことをやりたい」という感じでどんどん描いていました。僕がそのときに大量にデザインを描けたのは、企画もやっていたので方向性がはっきりと見えていたというのがあると思います。ゲームを作る主導的な立場に立っていたので、おのずとキャラクターをデザインすることにも繋がりました。つまり、ゲーム会社での経験は非常に大きかったと思います。

『∀ガンダム』の準備期間は、ひたすら絵を練習しました

ゲームでのキャラデザインと、アニメを制作する上でのキャラデザインは、本質的には変わらないと思います。ですが、表現が違う以上、目的が違うので正解も変わります。最終的にはドットに置き換える時代のゲームと、絵自体が良くなければならないアニメですからそれは当然です。『∀ガンダム』のときに僕はそれを実感しました。当時のゲームは容量が少なかったので、同じ絵をどんどんアップにするとなると、ただ荒れていくだけなんです。コンピューターの能力の問題もあって、大きな顔のアップは簡単には入れられませんでした。『ストリートファイター』シリーズもキャラクターの顔が小さくなっていますし、御存知の通り舞台演劇のように引いた画面がメインとなっています。そうすると、引いた印象のときに面白いデザインにするため、ゴツいやつはゴツく、女の子もわかりやすいフォルムになっていくわけです。それがアニメの場合では、バストアップの表情をきちんと描いていないといけない。趣味ではアップの絵も描いていましたが、アニメに使われるほどの修練を積んでいなかったので、『∀ガンダム』の話が来たときは厳しいかもと思いました。最初に参加するアニメの作品で、しかも富野監督とご一緒するわけですから、設けられたハードルがガーンと上がってしまいました。まずそのハードルをクリアできていない自分の現状が許せなかったので、準備期間としてもらっていた2年は、己のイラストの価値を確立するためにずっと絵を練習しました。当時は「ストリートファイター」をはじめ格闘ゲームを作っていたので、ゴツい体格で全身をデザインする方向性でしたが、アニメはバストアップが何度も出てくるし、アニメーターのみなさんが何度描いてもその顔にならなければならない。加えて、僕のもともとのタッチはアニメっぽくなかったので、現代に合わせるためにどうしたらいいのか考えながら描いていましたね。さらに、富野監督は絵に対して理解があるんですよ。理解があるというのは恐ろしくて、何回も下描きをした絵を見せたときに、「何回も下描きをした絵だな」と理解されてしまうんです。富野監督が求めるのは、自由気ままに描けて、なおか

※1 『レンズマン』シリーズ／アメリカ人SF作家 E.E.スミス著のスペースオペラ小説で、『銀河パトロール隊』(1937年)や『グレ[illegible]ズマン』(1939年)などがある。レンズマン(キムボール・キ[illegible]ス)は作品に登場するヒーローのこと。

※2 『オーバーウォッチ』／2016年に発売されたアクションシューティングゲーム。様々な特性を持ったヒーローが登場し、6人編成のチームで対決する。安田氏はゲームのヘビーユーザーであり「Twitterのアカウントもあきまんウオッチ ソルジャー76」に変更された。

※3 生物絵巻／おおらい のりよし。日本のイラストレーター。『スターウォーズ 帝国の逆襲』のポスターや、平成ゴジラシリーズのポスターを手掛けたことで知られる。『レンズマン』シリーズにも装画を描き下ろしている。

※4 高青雲之／たかに よしゆき。日本のイラストレーター。戦車や航空機といったスケールモデル／アニメ作品のキャラクターモデル問わず プラモデルのBOXアートを多数手掛けている。

※5 ホワイトベース／『機動戦士ガンダム』に登場する、地球連邦軍の宇宙戦艦。主人公アムロ・レイが乗艦し 艦にはRX-78-2ガンダムも搭載されていた。

つ感じの良い絵なのですが、僕がそれをやるとキャラクターの歪みがすごかったんです。なので、歪みを最小限にしつつ、自由な感覚を維持する、それを念頭にただひたすら練習しました。

『∀ガンダム』時代の経験が、今の活動の土台に

ここでいう歪みというのは、正方形を描こうとしたら平行四辺形になってしまうような事態を指しています。味があって良い、という意見もたまにありますが、正方形を描こうと思ったら正方形が描けるべきじゃないですか。僕はとにかく絵の水平が取れないので、『∀ガンダム』の準備期間でできるだけ矯正しようとしました。富野監督が絵コンテで使うときにさらっと描いても可愛く、そして何回描いても似せられるシンプルなもの――それでいて歪みの少ない絵をひとつの到達点にしていました。そのためにクロッキーをやりつつ、デザインの研究も並行して進めて。そうした『∀ガンダム』時代の経験というのは、今の活動の土台になっていますね。現在はパソコンを使うようになって、デスクトップ上で歪みを直すことができるので楽です。ただ、そうなると今度は勢いがなくなってしまうのも感じています。

僕は絵を描くときに、ふたつの方向がありまして、ひとつは、バランスがおかしくなろうともザクザク描いて気持ちをダイレクトに出す方向。もうひとつは、バランスを取りながら、慎重に絵を"作っていく"方向ですね。そのふたつは、イラスト自体はあくまで趣味の範疇であったCAPCOM時代はそれが乖離していたんです。企画とデザインを並行して進めた『ストリートファイター』シリーズで少し近づきましたが、それが『∀ガンダム』でかなりひとつにまとまったかなと。絵がそのままアニメに反映されるという経験が大きかったですね。

最先端のゲームにデザイナーとして対応していきたい

現在興味があるのは、ゲームのキャラクターデザインですね。容量も大きくなり、複雑なことがたくさんできるので、最先端のゲームにデザイナーとして対応したいという想いがあります。例えば、『オーバーウォッチ』(※2)は、『ストリートファイター』のアメコミを作っていたアメリカの人がデザイナーをやっているんですよ。明らかに日本に影響を受けたデザインで、それが全世界で2000万人のユーザーを獲得しているわけです。本来なら日本人がやっているべきところだし、僕もそういう場所にデザインとして入っていかないといけない。一方で、『∀ガンダム』のようなシンプルなデザインもあるから、そちらも捨てずにやっていきたい。ひとつ何か個性を見つけて、それ一本で勝負するという"幅を狭める"やり方もありますが、そうするとひとつのデザインを素早く上げる必要がある。僕はまだそこじゃないなと思っています。自分がディテールを突き詰めるタイプというのもありますが。

イラストレーターは、構造的に脇役

キャラクターデザインと一枚絵のイラストでは、完全に違う脳みそを使います。ゲームの中でデザインは、特にシステムに合わせて最適化を求められます。意図的に外すとき以外は、こいつは力が強そう、こいつは速そうというのがひと目見てわかるデザインにしなければならないので。ポスターイラストも機能するためにありますが、ゲームのために機能するのではなく、広告のために機能するものです。そのあたりで目的がまったく変わってくる上に、ポスターやイラストの場合はすでにデザインされたキャラクターやメカがありますから。それを自分のテイストとして描いていくのは別の作業ですね。僕はそんなイラストの仕事が今でも大好きなのですが、構造的には脇役になっていますね。例えばCDのジャケットイラストで言えば、あくまでアーティストのグレードを上げるために存在していて、イラスト自体が売られるわけではないです。小説の挿絵もそうですよね。でも、僕はその脇役であるイラストレーターさんにずっと憧れを持っていました。生頼(範義※3)さんや高荷(義之※4)さんが描いたイラストが、小説や本をカッコよくしてくれていたわけです。例えば、『アーサー王の死』の挿絵を描いた(オーブリー・ヴィンセント・)ビアズリーという人は若くして亡くなりましたが、あまりにも良すぎてイラストからアートに昇格しましたし、ミュシャなんかもそうです。ポスター用の絵を描いていた人が最後にはスラヴ叙事詩のような芸術も描いていくことになります。でもそれは特例ですね。実際、僕はイラストレーターに憧れたわけであって、アーティストに憧れていたわけではないので。

僕のスタイルは、マンガという名のホワイトベースに乗っている

イラストレーターが脇役だとすると、日本ではマンガが主役です。イラストというのも、時代が変わるごとにマンガのテイストが入ってきます。エロマンガだって、劇画調だったのがどんどん可愛らしいものになっていきました。イラストの世界においても、マンガテイストのものが入っていないといけないし、それが実際に人気になっています。その中で僕のスタイルというのは、マンガという名のホワイトベース(※5)に乗って、時にそこから飛び立ってリアル路線にも行く。時に別の方向に飛び立って可愛くもする、無機質にもする。そういう立ち位置だと思います。マンガを土台にするというのは絶対的な信頼感があります。例えば、画家なんかは、マンガの代わりに自分の顔を基準にしているんですよ。そう思ったのは、何かの芸術展のときに、絵の横に作家の写真があるいるような展示がずらっと8枚くらい並んでいたのですが、その絵と画家本人がみんなそっくりなことに気づいて。なるほど、彼らは自分の顔的なものからモチーフを描きだしているのかと。彼らにとってのホワイトベースは自分なのかと。

日本で暮らしている以上は日本を描かなければいけないし、日本人としてものを描くのが良いと思います。僕はCAPCOMにいたときは、アメリカを含む世界に売っていかなくてはならないから、デザインのテイストもそちら側に発達していきました。マンガスタイルというホワイトベースから、立体的なキャラクターにチャレンジしたわけです。でも、僕は決してホワイトベースから降りようとは考えていません。あくまでこの場所から、いろんなジャンルに対応できるようにしていきたいと今は思っています。

Yoshitaka Kawaguchi

河口佳高

（サンライズプロデューサー）

PROFILE

かわぐち よしたか

サンライズ所属のプロデューサー。『勇機兵マサキ・ダム』『EF-11 ドッペル』『OVERMAN キングゲイナー』『コードギアス』シリーズなどのプロデュースを担当。現在は、サンライズの運営するweb サイト「冬目文庫」の編集等を担当している。

安田さんと直接やり取りをするようになったのは、TVの『∀ガンダム』が終わってからです。DVDのジャケットイラストをお願いしていて、放送が終わって余裕ができた私がその担当になりました。それまでもスタジオの床で寝泊まりする姿を見かけてはいましたが。

『キングゲイナー』で安田さんにメカデザインを依頼したのは、富野監督の希望でした。私もロボットデザイン＝キャラクターデザインだと思っていたので、大賛成で。その頃、安田さんはアメリカでゲーム開発に参加していて、3ケ月に一度、ビザの更新で帰国したときにサンライズで作業してもらいました。安田さんが提案してくれたオーバーマンのコンセプトは、「現実のロボットは人間に近づくことを目指して開発されているから、フィクションの中のロボットは人間以上であるべき」というもの。そういうアイディアに対して、富野監督は常にオープンなんです。なので、おふたりの相性は良いですね。

安田さんにメカデザインを依頼するのは、ロボットでもリアル路線ではなく、一種のヒーロー性やキャラクター性を優先したいときですね。ご本人は苦手と言いますが、こちらとしては魅力的なイメージがまず欲しい。安田さんは面白いアイディアをたくさん出してくれる方で、『コードギアス』でも、10体くらいロボを並べて提出してくれました。例えば、その中に黒い鉄球を持ったロボもあって、「血まみれ男爵」と書いてある（笑）。そういう発想がとても魅力ですね。

『リング・オブ・ガンダム』では新しいガンダムを登場させる案もあったのですが、RX-78のリファインとなりました。そこで安田さんに再スタイリングのディテールを担当してもらいましたが、作画ではできないCGならではのディテールや可動にチャレンジしていましたね。特に肩をフストシュ＝ティングのポーズのように上げるためにはどういう構造にしたらいいのかとか。

安田さんのデザインは、線画だけじゃなくて大半は着彩されています。カラーも含めてデザインだと。それも大きな魅力です。特にオリジナル作品だと、企画当初は何の根拠もないじゃないですか。そのときに、安田さんのデザインをひとつの座標にしてこちらは決めていけるんです。

Gーセルフは、放送日を決める頃には一度デザインが決まりかけていました。でも、アレクサンダやランスロットに比べると安田メカとしての要素は低めで、もう少し安田さんらしいデザインにしては？と言っちゃったんです。すると、実は『レインボーガンダム』というコンセプトで、パックパックを換装すると色も能力も変わる、というアイディアを安田さんは考えていたけれども、今ごろ出して良いものかと気にしていたんですね。私はまた大丈夫ですよとアキト に言っちゃ「たんですか、すでにプランオもあまりかけている状況だったので、富野監督から「どこいその要素を入れるんだ」と激怒される という事態に。その後は監督も気に入って採用されたのですが、安田さんには変なけしかけ方をして、悪かったなと思っています（笑）。

今後も、メカでもキャラクターでも、安田さんらしいインパクトのある絵を楽しみにしています。個人的には、安田さんの色っぽい絵も洗練されていて魅力的なので、そういったイラストも見てみたいですね。

Naohiro Ogata

小形尚弘

（サンライズプロデューサー）

PROFILE

おかた・なおひろ

サンライズ第一スタジオプロデューサー。『∀ガンダム』では第2話『月の砂漠』の「コンキスタ」でプロデューサーを務め、他のプロデュース作品に『ナディア』、『機動戦士ガンダムW』、『機動戦士ガンダムSEED』ほか。

『∀ガンダム』のとき、僕は制作進行として3年目でした。安田さんの印象は、「スタジオ（サンライズ第一スタジオ）にずっといる人」でした。1スタの前作『ブレンパワード』のときから、『∀ガンダム』の準備作業のためにスタジオで寝泊まりされていたので、早朝も深夜もいて、制作がまだ出勤していない午前中の電話なども取ってもらっていました（笑）。最初は『ストリートファイターII』のデザインの方と知らなくて、あとで教えてもらい驚いた記憶があります。またヘ ヘの制作進行だった僕にも、安田さんは気さくに話してくれ、ナイキのス ー カ の話とかよくしていました。その頃ではまだアニメ業界では珍しかったペンタブレットでデザイン作業をしていた姿が印象に残っています。

『∀ガンダム』以降は、仕事で直接やり取りすることはなく、別作品の試写会などで顔を合わせるくらいでした。

『ト キアス 七面のアキト』のアレクサンダのデザインを見た富野監督から「G レコ」でガンダムのデザインを安田さんにお願いしたいと、っ話があり、2011年の夏ごろに正式にお願いに行ったのですが、安田さんは既にその半年前に「光ガンダム」のラフを描き上げていました。その前の年のサンライズ忘年会で富野さんからよくわからないけど「助けてくれ」と言われてお正月には描き上げてオフア があるまで置いておいたようです。「光ガンダム」を頂いてから 気にその他のデザイン作業も進みはじめました。モビルスーツのデザインとしては形部（一平）さんに膨大な量を作業していただいたのですが、この「光ガンダム」が「G レ ー レ」全体のデザインの方向性の指針になりました。

安田さんと仕事をされた方はわかると思うのですが、安田さんと話をしていると自分の中のクリエイティブな何かが刺激されるような感覚になります。僕のような人間でもそう感じるのですから、富野監督のようなクリエイタ ーはより刺激が強いと思うので、ファイターやパックパックのアイデアで監督を怒らせる事もありましたが、人とのキャッチボールを繰り返して作品を作り上げていく監督にとっては、稀代のアイデアマンである安田さんは、他に得難いパートナーなのだと思います。事実、富野監督はなかなか同じクリエイターとは仕事を続けないのですが、ポイントポイントで安田さんにはアイデアを求めます。

これからも飽くなき探求心と経験から裏付けされるアイデアで富野監督、そしてサンライズを助け続けてください！

chapter 4

ILLUSTRATION GALLERY 2

イラストレーションギャラリー2

Yasuda's comment

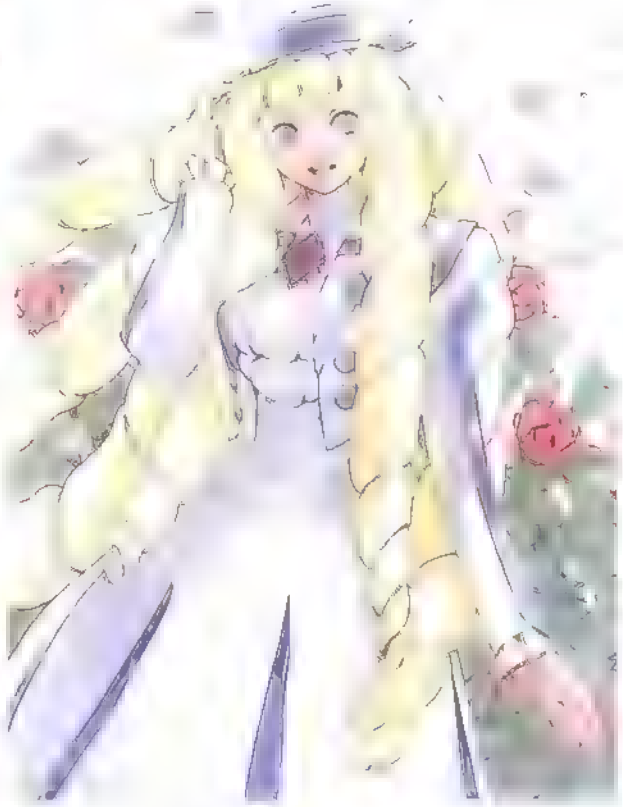
テクは「Vナンダム」のサントラ用に版[illegible]ジャケットイラストでした。ですが、哲野さんからNCが出て、[illegible]イラストになりました。[illegible]と[illegible]し[illegible]しい感じがします。

株式会社KADOKAWA
『Newtype』1999年9月号
掲載イラスト

Yasuda's comment

このソシエは「月光蝶」を連載しているときのドンナーンです。[illegible]あったので、75[illegible]間という[illegible]が必要でした。[illegible]たり7[illegible]間経ったときに編集さんが[illegible]は、終わりと持っていきましたね。笑

株式会社KADOKAWA
「ガンダムエース」
封入ピンナップ
（ソシエ・ハイム）
〈制作年〉2007年



株式会社KADOKAWA
「ガンダムエース」
（キエル・ハイム）
〈制作年〉2007年

ホームページ用カット
（ロラン・セアック）

サイン会色紙用イラスト
(ロラン・セアック)
(制作年)2006年

Yasuda's comment
サイン色紙用に描いたものです。サイン会当日は色紙一枚のイラストがプレゼントされました。

ホームページ用カット
(ロラン・セアック)
(制作年)2003年

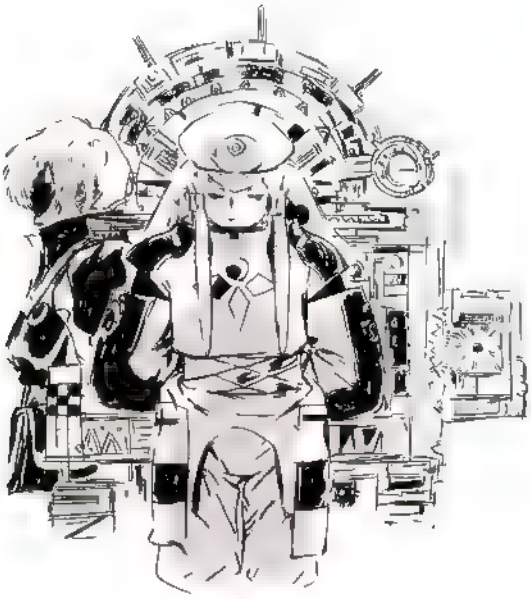
Yasuda's comment
[illegible]

バーティー
ホームページ用カット
(ローラ&グエン)
(制作年)2002年

Yasuda's comment
Photoshopでリアルと漫画の中間みたいな感じで描きたかったんだと思います。

福井晴敏小説『∀ガンダム 月に萌 地には果実〈上〉』
表紙イラスト
〈制作年〉2007年

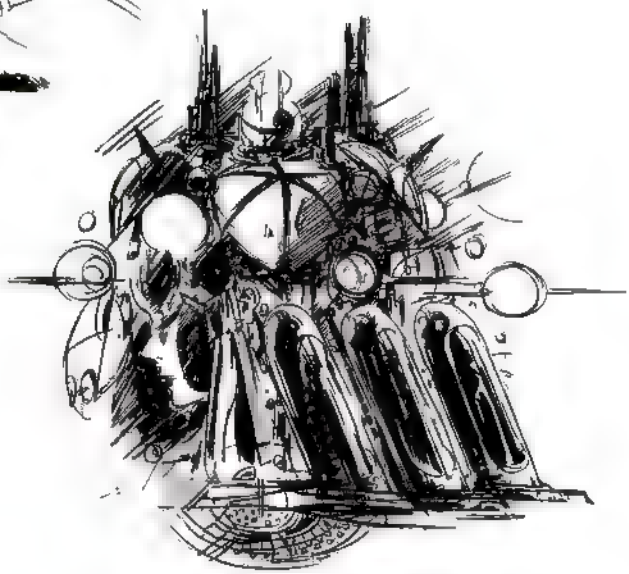
講談社
福井晴敏小説「∀ガンダム 月に繭 地には果実(下)」
表紙イラスト
〈制作年〉2007年

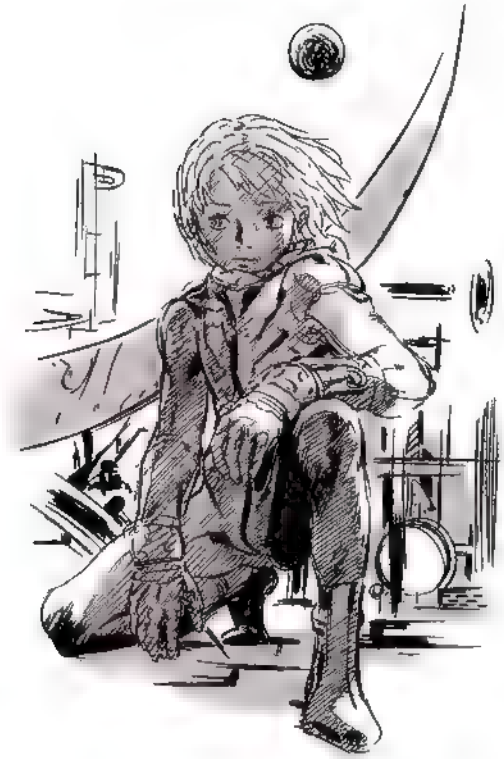


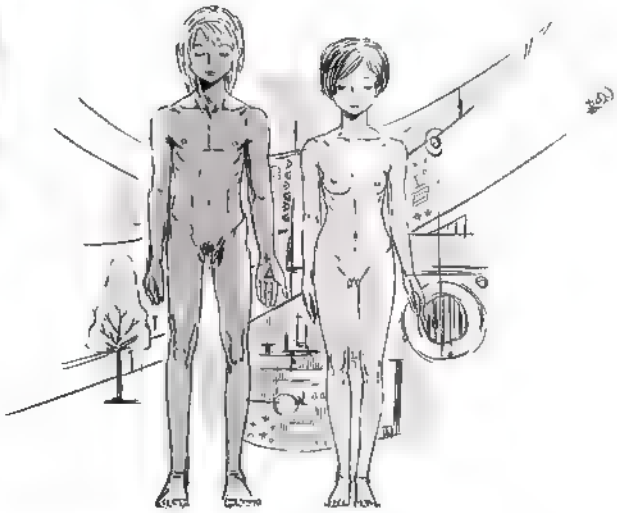
講談社
福井晴敏小説「∀ガンダム 月に繭 地には果実（上）」
挿絵
（制作年）2005年

Yasuda's [illegible]

[illegible]







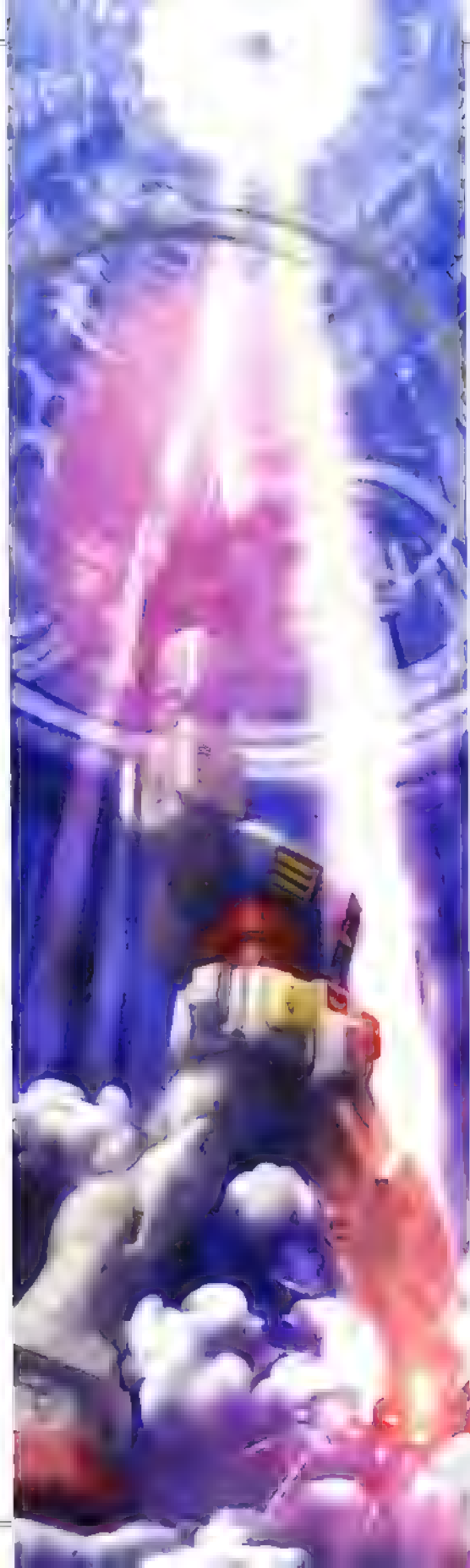
講談社
福井晴敏小説「∀ガンダム 月に[illegible] [illegible]には果[illegible](下)」
挿絵
〈制作年〉2005年

幻冬舎
福井晴敏小説『∀ガンダム 月に繭 地には果実』
カバーイラスト
〈制作年〉2005年

[illegible]

≪
ユニバーサル ミュージック
アンドリュー W.K.
ガンダム・ロック
ジャケットイラスト
〈制作年〉2009年

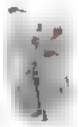
≫
ハビネット
V.A.
GUNDAM World Dance
Track 0079 Compilation
ジャケットイラスト
〈制作年〉2005年



株式会社KADOKAWA
「ザ・スニーカー」
ピンナップ
〈制作年〉2003年

Yasuen's comment

スニーカー文庫用に描いたピンナップイラストです。これは[illegible]あって[illegible]ングの[illegible]が当たる[illegible]です。本来なら右[illegible]に当たる[illegible]すごくマスしてとるやってしまいました。



Yasuda's comment

[illegible]

》》

キングレコード
西城秀樹
「ターンAターン」
ジャケット
〈制作年〉1999年

Yasuda's comment

[illegible]えないのでフリーハンドで描いているのですが、線をきれいにするのに時間がかかった記憶があります。

《《

扶桑社
藤津亮太
『「アニメ評論家」宣言』
表紙イラスト
〈制作年〉2003年

カンゼン
「永■のガンダムシリーズVol.2 ■ろうシャア!
表紙イラスト
〈制作年〉2004年

Yasuda's comment

左側は「ガンダムエース」用で、見返り美人"をやりたかっ[illegible]に描いたものです。安彦さんっぽく描けないかとチャレン[illegible]ですが、今見ると顔が大きすぎますね。

(左) 株式会社KADOKAWA
「ガンダムエース」2003年6月号ピンナップ
(右) ホームページ用セイラ・マス
〈制作年〉2007年

太田出版
CONTINUE VOL.18
表紙イラスト
〈制作年〉2004年

カルチャー誌「CONTINUE」の表紙
[illegible]
でさらっとしていない絵ですね。鉛筆で描いて、Photoshopで塗りました。

Y[illegible]sedu's [illegible]

この構図は Zガンダムを大きく描きたかったんだと思います。その頃、僕の中でグレ[illegible]が[illegible]ていた影響で変わ[illegible]た色合いになっていますね。Zガンダムもあまり描いたことがなかったので[illegible]たか立[illegible]ている感じですね

株式会社KADOKAWA
「Newtype」
2005年6月号
掲載イラスト

株式会社KADOKAWA
ガンダムエース 2005年7月号増刊
Zガンダムエース」NO.001

Yasuda's comment

[illegible]

バンダイ
カードゲーム「ガンダムウォー ドラマチックブースター「戦場の女神2」」
クェス・パラヤ(エア)
〈制作年〉2008年

富野由悠季

Yoshiyuki Tomino
Interview

（『ガンダム Gのレコンギスタ』総監督／『リング・オブ・ガンダム』、『∀ガンダム』監督）

重要なのはアーティスティックな感覚を持っているということ

『ストリートファイター』についてはわからない人間ですが、単純に春麗のキャラクターを見て、もし頼めるのであればこういう人にキャラクターデザインをやってもらいたいと思いました。当時彼はCAPCOMの社員だったので、やってもらえるとは思いませんでしたが、東京に出てきたいとは言っていました。まさかと思っていたら、実際に東京に来てしまって、白紙の状況からスタジオのデスクに寝泊まりして仕事をやるようなことが起きてしまったのです。そこで、春麗のようなものを描ける人というのはやはりこうなんだなと思いました。本質的にアーティスティックな気分を持っている人なんですね。

これは安田くんと話すようになってからわかったのだけれど、ゲーム開発において8ビットで描くという制限を課せられる時代であったために、そのフラストレーションがものすごく大きいものだというのを知りました。僕はそれまで、彼はそれなりに絵を描いている人だと思っていたわけ。だって、スタジオでアクリル絵の具を使って油絵みたいなことを始めていたから、当然経験があると思うでしょう？ そうしたら、1枚目のポスター（『∀ガンダム』の宣伝ポスターのこと）が出来上がる頃に、筆で絵を描いたのははじめてだと言われて、冗談にも程があるでしょ？という感じです。と同時に、やはり重要なのはアーティスティックな感覚を持っているということなんです。ロランの顔のアップやCDジャケット用のイラストの原画は非常に大きいサイズで、僕のような絵が描けないことで挫折したキャリアから見ると、嫉妬心がムラムラです（笑）。絵描きのキャリアがなくてもああいうキャラクターを仕上げることができる、絵の基礎体力を持っているんだと、当時50代後半の僕は見せつけられたわけです。安田くんは筆を使っていたのだけれど、あれはかなり訓練しないといけないはずなのに、30代で初めてやって見せている。訓練ではないと見せつけられたわけです。

安田くんはドット絵に縛られていたのを、脱却したかったということ

これでわかることは、絵は訓練でもキャリアでもない。過去に何を描いているかも重要ではないということです。

同時に、ゲーム業界という別のフィールドから、こういう人が出て来る時代になったということも知らされたのです。安田くんには、そういう人を見る目というものを本当に教えられましたので、それ以降の作品の見方は曖昧でなくなりました。作者の才能と作品の関係性、もっと言えば、才能との関係性の中での生き方みたいなところの見方ですね。すると、一般の美術品と言われるものでもその関係性がわかるようになってしまって、そこに困っている感覚は現在まであります。例えば、中世の宗教画のように宝石や衣装が本物のように描かれている絵があるとします。それが素晴らしいかというと、技術はそうですが、絵描きとしては馬鹿だということです。もちろん、この馬鹿という言い方にはいろんな意味を含めていますが、とりあえずはそういう言い方にさせてください。つまり、人間は仕事に囚われていく中で、こういう風に墮落するんだということです。だから、一見立派にみえる宗教画も、古代ギリシアの壁画も、一応絵画にジャンル分けされていますが、絵としてどれが酷いか、酷くないかがわかるようになりました。

近くで安田くんのような人の仕事の仕方や筆使いを見ていると、技術論では語れません。安田くんで言えばゲームに囚われていたわけです。立派なゲーム関係のポスターを描いても、ドット絵に縛られてしまう。つまり、あの年齢の頃にそこから脱却したかったということを教えてもらえたのです。『∀ガンダム』以後、彼が東京で暮らしていけるか不安でしたが、平気で暮らしているからホッとしました（笑）。僕としては本当に良い人に出会えました。アニメの仕事しか知らない人とは違うし、違うから発注したということです。

安田くんには、一生使える固有のものが備わっている

安田くんには、一生使える固有のものが備わっていて、極端な言い方をすると、安田くんが死ぬまで使えるだけのものがあるんです。それは安彦（良和）くんにも言える話で、彼は『機動戦士ガンダム』から何も進化していないわけ。これは悪口ではなく、あるアベレージのものを手に入れて、それ以降はずっとそれでできてしまう。ひとりの人間を生かしていくだけのものを持っています。これを持っていない人はそうはなりません。

僕の場合で言えば、宮崎（駿）監督にも負け、新海（誠）監督にも負け、そして片渕（須直）監督にも負けて野垂れ死にしていくだけだよね、ということです。でも、そうなりたくないから考える、ということを、安田くんが身近にいるおかげで思えるようになるわけです。「安田を使った俺は偉いだろう」みたいな、みっともない方向には行きたくない。信じられないことを言いますが、作品を作り続けているのは、宮崎監督よりも、新海

PROFILE

とみの・よしゆき

アニメ ション監督 演出家 作家。神奈川県出身。『機動戦士ガンダム』(1979年 をはじめとするガンダムシリーズに加え 『伝説巨人ダイナ』(1980)『戦闘メカ ザブングル』(1982)『ブレンパワード』(1998)『OVERMANキングゲイナー』2002 など、数々のロボットアニメを手掛ける。最新作はTVシリーズ『ガンダム Gのレコンギスタ』(2014)。

監督よりも富野はすごいと言われたい、世間的に認められたいというそれだけのことですね。その欲をなくしたら酷くだらしない人間になってしまうという感触があります。この年齢まで生かさせてもらうと、一度成功してそれっきりという人は、老化して劣化することに身を委ねるものです。一方で、時代が変わっていくと支持されるものも変わっていきますから、有名になりたいのであればヒット作を後追いすれば良いのです。ただ、後追いでは何も生まれないという気持ちも強くありますから、ジタバタするのです。

『機動戦士ガンダム』を作った状況から話をすると、打倒『宇宙戦艦ヤマト』ではあったけれども、ただ真似ていたらオリジナルには勝てなかった。だから、自分が仕事としてやる場合、絶対後追いをしてはいけないと気をつけるわけです。それで作ったのが何本かの『ガンダム』であって、逆に『ガンダム』から抜けられなくなったときに、僕はシブリのような環境を手に入れられなかったという思いはあります。こういう話も面白いでしょう？（笑）これは安田くんについてのインタビューだから話しているのです。要は、フリーランスの人間が生きていくときに、何ができて、何ができないのか、の見極めが必要なのです。

自分を変えたり、思い込みを外したりするフットワークの良さを持って欲しい

言い換えれば、安田くんのデザインワークには、死ぬまで使えるくらいの質量、力があります。というのも、これは安田くんの能力の話だけではなくて、これだけアニメが作られていながら、安田くん以上に新しいキャラクターと線は出てきていない。いまだに安彦くんあたりがブイブイ言わせているのを許しているのは、次がいないからでしょ？ だから、まだ自分に（作品）を制作できる力があるのだとしたら、やっぱり安田くんを呼ぶよね。次の話って何かって？ まだ生きているんだよ俺は（笑）。ただ問題なのは、この前安田くんとメールでやり取りをしたときに「僕も50歳になっちゃったんですよね」と言われたんです。僕はドキっとして。お前が50かよ？ と（笑）。先ほど、自分が『ガンダム』以降の環境を作ることができなかったと言いましたが、安田くんにも、もう一度CAPCOMを辞めたときの気分になってもらって、もうちょっと違うキャラクターや絵、イラストのあり方を考えてもいいんじゃないかなと気づかされたのです。あとは、安田くんは一度思い込んだらそこから外れないという問題があって、『G-レコ』でも半年以上喧嘩していました。そういうときに自分を変えたり、思い込みを外したりするフットワークの良さを持って欲しいと思います。逆に言うと、僕は安田くんに「その企画すごいですね。面白いです」というものを提示しなければならない。それが今できるのかどうかはわかりませんが、できたら「富野は野垂れ死にとは言われないね」とほめられると思います。

僕はまだ絶望していないし、絶望しなくても済んだのは安田くんと出会えたから

こういうインタビューを読む人にわかってほしいのは、アニメ作品を見るというのは、結局は（制作側の）人を見ることです。関係性で刺激し合える環境になっているかどうかは作品にとって大きなことです。『ファーストガンダム』のときに打倒西崎（西崎義展氏。『宇宙戦艦ヤマト』プロデューサー）と言えたのは高いモチベーションになりました。具体的に人が見えていると仕事は観念的ではなくなります。西崎さんとは『ヤマト』の前に仕事をしたことがあって、『ヤマト』でもコンテを1本切りましたが、そこで西崎さんと大喧嘩して降りたんです。それがなければ『ガンダム』はなかったかもしれません。『G-レコ』はそういう意味では観念的に物語を組みすぎて、子供向けにはならなかった。『機動戦士ガンダムUC』よりも『機動戦士ガンダム サンダーボルト』よりも子供らしいキャラクターで作画したのに、エラく面倒くさい話だと言われてしまいました。グッと人の心を鷲掴みにするような皮膚感覚がないとアニメはダメ。

ここに来て安田くんの話に戻るけれども、彼の絵は安彦くんと同質ではあるけれど、描き手の手が見える。つまり皮膚感覚がある。さきほど後追いはしてはいけないと言いましたが、真似する人が出ない絵は、描き手の手が見えない絵とも言えます。安田くん的な固有のものを持っている人であれば、もうちょっと頑張ってその絵をコピーする人が出てくるようにするのは大事なことです。コピーが良いと言っているわけではないけれど。今、もし自分の次の作品を作るとなったとき、安田くんもそうだけど、若手を意識的に探すようにしています。でもそこで重要になるのは、「この人はこれしかできない」という部分ですね。

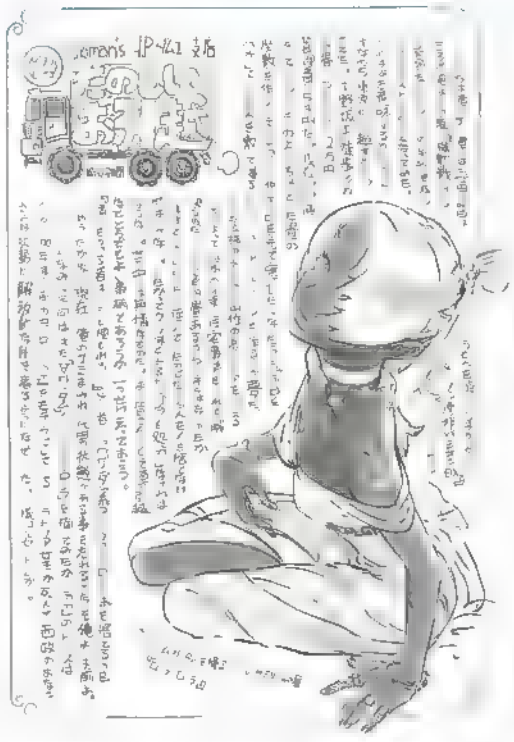
安田くんは一般論的に特異な才能だったかもしれないというのは、ゲーム発であるというところで、間違ってもアニメやマンガの世界から出てくる才能ではないのです。そのような雰囲気を持ったイラストはひとつの基準になっていますし、そういう固有の雰囲気を持つ才能を探し続けなければいけないというのも安田くんに教えてもらいました。僕はまだ絶望していないし、絶望しなくてすんだのは安田くんと出会えたからで、それは本当にありがたいことだと思っています。

～安田朗のガンダム観～

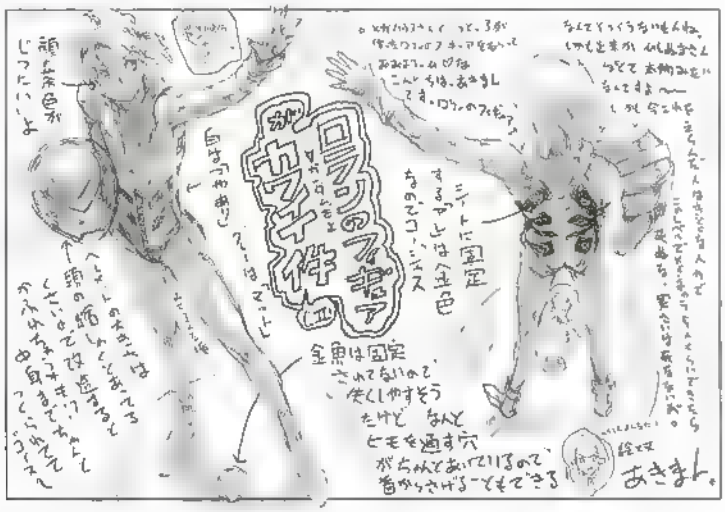
株式会社KADOKAWA『ガンダムエース』連載イラスト

安田氏のガンダム観が窺えるものとしては、2005年に連載がスタートした、『ガンダムエース』のイラストコラムがある（あきまん名義）。これは自身が携わった『∀ガンダム』にまつわる内容に留まらず、連載当時、放送していた『機動戦士ガンダム00』や、原点となる『機動戦士ガンダム』も取り上げられ、"安田氏とガンダム"の関係性が感じられるものとなっていた。ここではその一部を紹介する。

「王留美」（イラスト＝王留美 ワン リューミン『機動戦士ガンダム00』より）

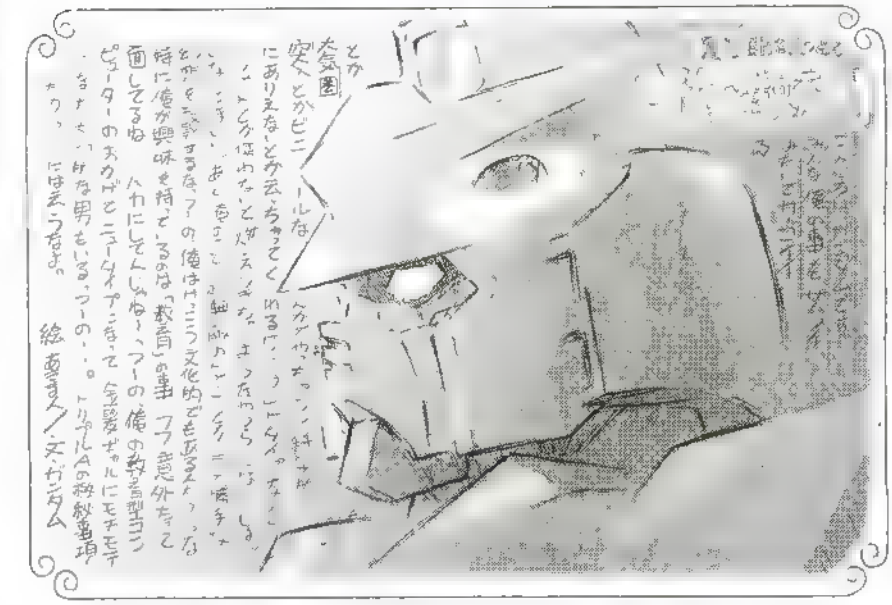


「たのしいお引越」（イラスト＝ロー ラ ローラ『∀ガンダム』より）



「ロランのフィギュアがカワイイ件」（イラスト＝ロラン・セアック『∀ガンダム』より）

「あんなに 絡たったのに 。」
（イラスト＝シャア・アズナブル＆ドレン『機動戦士ガンダム』より）



「1俺と教育・思春期を見つめて」
（イラスト＝RX-78 2 ガンダム『機動戦士ガンダム』より）

安田朗、ガンダムシリーズ、そして富野監督について語る

Akira Yasuda Interview

『ガンダム』の再放送はとにかく事件だったんです

僕はもちろん、『機動戦士ガンダム(以下、ガンダム)』からガンダムを観ています。『(無敵鋼人)ダイターン3』の最終回予告からですね。当時、中学2年生くらいで。予告から地球か背景として出てきて、すでに他のアニメとは違う予感がビンビンきました。その期待感が持続したまま、最後まで走り切りました。突然、ニュータイプの話が出てきたところは、あれ?ってなりましたが ジオン側がちゃんと『コンバット!』的な泥い戦争モノとして描かれているように思いました。今観ると全然そうではないですが。中でも印象に残っているのは、最終回の「脱出」です。この日、僕は外出していて、家まで帰ってしまうと『ガンダム』の放送に間に合わなかったんですよ。だから急いでホームセンターに行って、売りもののテレビで観ました。見事な最終回で、しみじみしましたね。そのとき、友人たちは誰も盛り上がっていなくて、高校生のときに再放送がはじまってから初めて盛り上がりました。その頃は、共通認識として『ガンダムはすごい』となっていました。『ガンダム』の再放送はとにかく事件だったんです。確か新聞で再放送のニュースを知ったのですが、その情報を発見したとき、僕はまさに小躍りしました。これが小躍りか!という感じで(笑)。それから高校の友達と麻雀をやっていても、放送時間になれば『ガンダム』は『まるぜ』と言って、麻雀を一日休止し、テレビをつけるという。それぐらい浸透っていました。

その後クラスの友達と、劇場版の『めぐりあい宇宙』(※1)を観に行きました。当時はガンダムを好きという気持ちをぶつけるものがあまりなかったので、満を持したこの劇場版完結編に、徹夜で並んでその気持ちをぶつけたわけです。でも北海道だからそんなに並んでいなくて 先頭から3番目でしたね。ただ、季節としては3月くらいだったので、北海道だと下手したら凍死しかねない寒さで、劇場の人が気を遣って中に入れてくれたのを想い出します。『ア・バオア ク』が背景に描いてあるポスターももらいましたし、何か特別な感じがありました。それくらい、『ガンダム』の衝撃は大きかったですね。

『Z』は放送を追いかけていなくても世界観に染まっていった

続編となる『機動戦士Zガンダム』が放送されたときはもう会社員でした。一応、『Z』も観ていましたけど、前作との違和感が当時は強くて。ただ、『Zガンダム』って全部は追いかけていなくても、徐々にその世界観に染まっていったんですよね。当時は模型雑誌も読んでいたし、プラモデルも作っていたので。ガンプラゲームの中で、いろいろな改造が大流行していました。ガンプラも、ディテールアップするのが当然だ、みたいな流れがあって、ディテールアップ=カッコいいみたいな部分が僕の中にも刷り込まれていったんです。そういったメディアから『Zガンダム』においてもビルス ッが、ディテールアップされた様子が伝わってくるので それはもう『Zガンダム』のアニメを観ているのと繋じゃないですか(笑)。決定打として、『ガンダム・センチネル』(※2)も登場して。これを読んでみると、パーツがすべて分解された状態で描かれていて、「これはすごい! 本物だ!」となるわけです。『Zガンダム』のアニメに対しては複雑な想いはありましたが、そうやってガンダムの世界には普通にハマっていた状態でした。僕がCAPCOMで開発した『サイドア ム』というシューティングゲームも、『Zガンダム』と『聖戦士ダンバイン』から多大な影響を受けていますからね。

『Gガンダム』を観て、ガンダムシリーズに戻ってきた

そこからガンダムシリーズに本腰を入れて戻ってきたのは、『機動武闘伝Gガンダム』です。『G』で戻ってきた理由というのは、同時期に『アイアンリーガー』(※3)という『ア

※1 『めぐりあい宇宙』/『機動戦士ガンダム』劇場版3部作の完結編で、正式タイトルは『機動戦士ガンダム III めぐりあい宇宙編』。1982年3月13日に全国公開された。

※2 ガンダム センチネル/モデルグラフィックス誌で連載されていた模型+小説+イラストが融合した雑誌企画。イラストはカトキハジメ氏が手掛けた。1989年に、連載記事に大幅な加筆修正を行った書籍『GUNDAM SENTINEL ~"THE BATTLE OF "REAL GUNDAM"~』が刊行されている。

※3 『アイアンリーガー』/『疾風!アイアンリーガー』のこと。1993~1994年に放送されたTVアニメシリーズ。ロボットが様々なスポーツを行うアイアンリーグを舞台にした熱血ロボットもの。大河原邦男氏がロボデザインを担当した。

※4 『ブレンパワード』/1998年に放送されたTVアニメシリーズで、富野由悠季監督作品。『Vガンダム』の準備期間にすでに入っており、安田氏がサンライズが泊まり込みで作業をしているときに並行して作品の制作が動いていた。

※5 『ロボ・ショックス』/1990年にアメリカで制作された、実写ロボット映画。未来の地球を舞台に、ロボットが代理戦争を行うという設定など、のちの『機動武闘伝Gガンダム』にも影響を与えた作品。

メがあって、それをたまたま観たのがきっかけです。すごく熱い物語な上に、最終回もキレイに決まったので、もう一回「アニメは面白いね」という感じになりました。同じような熱血モノとして『Gガンダム』を観たんです。だからリアルタイムではなくて、放送が終了してからリリースされたLDを購入して。それがやたら面白かったので、戻ってきました。やっぱり主人公のドモン（・カッシュ）が、師匠（マスター・アジア）と会ってからの展開ですよね。師匠がタオル（腰布）を使ってモビルスーツを倒し始めたのは痛快でした（笑）。そこからはもう少し恥ずかしいくらいの熱いストーリーで。これがきっかけで『Zガンダム』以降の作品も見直して、OVAで出ていた『ポケットの中の戦争』（『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』）もチェックしつつ、『機動戦士Vガンダム』も観ました。最初は地味で、人がどんどん死んでいく苦行みたいな話ですが、最後はV2ガンダムが強くて、それは良かったです。

富野監督は、背骨が大樹でできている人

そのあともガンダムはチェックしつつ、『∀ガンダム』で実際に作業に参加することになるのですが、富野監督をますすごいと思ったのが、監督という偉い立場なのに、ちゃんと実作業をしているということに驚きました。管理職的ではなく、同じ次元でモノを作ってくれる人――もちろん、僕とはレベルは違うにしても――きちんと作業をしていることに感動したんです。僕の個人的な小さな物差しで大きな存在を測るのは難しいことですが、あえてチャレンジすると富野監督は背骨が大樹でできている人だなと思いました。ゆるぎない背骨を得ようとして鉄製の背骨にしても、それならばもうこれ以上大きくならない。だけど、大樹ならばまだ大きくなる可能性がある。そして恐ろしいことに、僕ときの養分さえ吸おうとしてくるんです。大樹ならば苗木だった時代もあるわけで、我々人類と完全に地続きの存在だって頭では理解していても、実際に仕事でご一緒させていただくともう完全に現役の超人なので。自分を律して様々なことにチャレンジして未だに強い気持ちで何かを成そうとしているその執念みたいなものが、どうしてそんなに凄まじくそして持続しているのか。それはやっぱり「途中で降りなかった人」だからと想像はできるんですが、実際目の前で見てしまうと、やっぱりファンタジー世界の幻獣を見たような不思議な気持ちにどうしてもなってしまいます。あと個人的に影響を受けたのは、創作するときの闘争感覚ですね。同じ土俵に入っていって、戦いを挑めば殴られるという（笑）。もはや殴るのは礼儀とすら思っているような雰囲気、感覚があります。ただ、『∀ガンダム』当時の富野監督は、現世に戻ってこようと努力をされているように思ったので、その様子を見ていた僕は、これは勝手な思い込みもあるのですが、富野監督を応援しないといけないという使命感みたいなものが芽生えて。富野監督が言ったことはできる限り聞こうとしました。

『G-レコ』は他の仕事を抱えていたために、あまりどっぷりと関われませんでした。それこそ『∀ガンダム』のときは、半年間サンライズに泊まり込む勢いでしたから。『G-レコ』はとにもかくにもモビルスーツ一体を仕上げる、という気分でやっていました。富野監督の雰囲気は、『∀ガンダム』と『G-レコ』でまったく違うのですが、『∀ガンダム』のスタート時はあまり元気がなかったですね。それが『ブレンパワード』[注4]をやりはじめたくらいから普通に元気を取り戻していった印象です。『G-レコ』はというと、絵コンテに入ってからグッとテンションが上がっていかれたと思います。コンテというのが、富野監督にとっては魂の根源みたいなのかもしれませんが、覚えているのは、コンテの1話が上がったときに、カミナリが落ちたんです。このカミナリが落ちたというのは怒号だけでなくて、本物の雷で。僕が怒られたときに、後ろがピカッと光ったんですよ。「おお、これが神か！」と（笑）。おそらく富野監督は、この世と対話をする対話神ですよ。この世がこうだから、富野もこうだ！という感じの。それは真摯に仕事をしているからだと思います。真摯に仕事をすると、宇宙と一体になることが可能になるのかなと、富野監督を見て思いました。

「人型ロボはナンセンス」という考えが解消されつつある

希望も入っていますが、単純にガンダムというシリーズは、世界を制覇すると思っています。それはバンダイというメーカーがついているということもありますが、ハリウッド映画でも二足歩行のロボットが登場する作品が徐々に増えていますし、ゲームでも見受けられます。それはパワードスーツが実際にアメリカ軍に採用されたり、民間企業が開発したりしている状況があるからで、かつてあった「人型ロボはナンセンス」という考えが解消されつつあるんです。むしろ人型であるからこそ、人が建設した施設に入って作業できることが明らかになってきています。もともと、ロボットというものは子供向けである、という西洋人の考えも徐々に変容しているのではないでしょうか。昔は二足歩行ロボが活躍する映画というと『ロボ・ジョックス』（1990年[注5]）しかなかったのに、今は『パシフィック・リム』（2013年）もある。それに、『トランスフォーマー』もあるし、ガンダムシリーズを受け入れる土壌というのが、きちんとできてきているんですよ。

話は戻りますが、『ガンダム』のすごかったところは、安彦さんや大河原さん、美術の中村光毅さんが手掛けたアートワークにもあるじゃないですか。それは明らかに、これまでのアニメ用のアートワークとは違っていたんです。水彩で描いたイラストが大量にあって、それに感銘を受けました。高校のとき、僕は美術部だったのですが、当時アンディ・ウォーホールとか横尾忠則さん、長岡秀星さんとか、イラストレーターが注目を浴びていた時代で。その中でも僕の心にピッタリはまったイラストレーターというのが安彦さんだった、というのがあります。アニメとしてすごいけれども、イラスト自体にも価値がある。特に感動したのは、安彦さんの描いた『戦場で』（『機動戦士ガンダムⅡ 戦場で』）というサントラのポスター／ジャケットイラストです。あの絵に対する憧れが強かったから、CAPCOMでも必要以上に気張る絵を描いていたというのはあります。それは完全に安彦さんの影響だし、『ガンダム』の影響です。日本のイラスト・コミックカルチャーの先駆けとして『ガンダム』は確実にありますし、現在も影響を与え続けています。架空のロボットを執拗に掘り下げていく人たちが本当に多くいるのですから。それが世界に広がっていく過程にあると僕は思いますね。

AKIRA YASUDA GUNDAM DESIGN WORKS

あとがき

確か1997年だと思うのですが、今からちょうど20年ぐらい前に、富野監督から『∀ガンダム』のお誘いを受けて、幸せなことにゲーム会社から給料をもらいながら『∀ガンダム』のキャラクターデザインをすることができました(一体どれほどまでに素晴らしい環境であったかを、のちに痛いほど理解させられることになります)。

多感な思春期の頃に多大な影響を受け、「いつかは関わりを持ちたかった『ガンダム』というものに、実際に関われて、夢がひとつ叶えられた」。『∀ガンダム』の存在は単にそういうものだけではなく、ゲーム業界というひとつのチャンネルで暮々としていた自分に、新しい世界の扉を開いてくれましたし、また、富野監督をはじめ、凄い人たちと実際に出会うことができて、はじめて「ものを作る安田」という存在が、この世界に対してどういう者なのか自分自身で相対化することができたのはとても大きなことでした。

僕は2003年に念願のフリーランスのイラストレーターとして独立を果たし、その門出に富野監督から「貧すれば鈍する」というお言葉をいただきました。その後、2005年発売で『∀ガンダム2』という企画を前身とする『ガンダムトゥルーオデッセイ ～失われしGの伝説～』や、2009年の『リング・オブ・ガンダム』を経て、僕は2015年の『ガンダム Gのレコンギスタ』で、とうとう「ガンダム界」の最終ボスである(多分)、ガンダムそのものを描くチャンスに巡り会いました。

G-セルフは最初のイメージこそ早かったものの、まとめるのに大変な時間がかかり、関係各所には多大な負担をかけました。『∀ガンダム』のときのような夢のような環境は、大変残念な形に変わり果て、駄目な生活者として生存を継続させることと、自分の中で最も高貴な仕事の両立は、とうてい理想的な状態にあったとは言えず、「貧すれば鈍する」の意味をとても良く理解することとなりました。

とはいえ最高に思い出深いG-セルフはこの世に生まれてしまいまして、そして「ガンダム」という凄い力により、このたびデザインワークスという形で物質としての書籍になってしまったことに関しては、感謝の念しかありません。書籍に関わった全ての人々とこれをおそらく読んでくれている皆さん、本当にありがとうございました。

では一。

安田 朗

安田 朗 ガンダムデザインワークス
2017年7月1日　初版発行

著者
安田 朗
製作
株式会社サンライズ
構成・執筆
公森直樹[MEGALOMANIA]
装丁・本文デザイン
渡辺 緑／湯川安芸子
編集
前田絵莉香
桑子麻衣
撮影・作り
箭原敬大
伊東 佑
岡部充宏
協力
株式会社 太田出版
株式会社KADOKAWA
キングレコード株式会社
株式会社幻冬舎
株式会社講談社
株式会社ハピネット
株式会社バンダイ
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
バンダイビジュアル株式会社
株式会社扶桑社
株式会社ユニバーサルミュージック合同会社
株式会社レッカ社

発行人
原田 修
編集人
串田 誠
発行所
株式会社一迅社
〒160-0022　東京都新宿区新宿2-5-10　成信ビル8F
編集部　03-5312-6132
販売部　03-5312-6150
発売元：株式会社講談社（講談社・一迅社）
印刷・製本
大日本印刷株式会社

■本書の一部または全部を転載・複写・複製することを禁じます。
■乱丁・落丁は弊社にてお取り替えいたします。
■定価はカバーに表示してあります。
■本書のスキャン・コピー・デジタル化などの無断複製は、著作権法上の例外を除き禁じられています。本書を代行業者などの第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、個人や家庭内の利用に限るものであっても認められておりません。

Printed in JAPAN ISBN 978-4-7580-1550-8

©創通・サンライズ

9784758015509

ISBN978-4-7580-1550-9
C0076 ¥3300E

1920076033001

株式会社一迅社
定価 本体3,300円 +税

©創通・サンライズ